
REVISTA OFICIAL DE VIDEOJUEGOS NINTENDO
AÑO VIII Nº 83 - 395 PTAS - 2,37 €
Nintendo®
Acción
HOBBY PRESS
¡ÚLTIMA HORA!
ASI ES LA NUEVA
GAME BOY ADVANCE
¡LOS ÉXITOS
QUE VIENEN!
Hybrid Heaven
Jet Force Gemini
Destruction Derby
World Driver
POKÉMON
8 424094 810024 00083
INTERNATIONAL
Nintendo
LICENSED PRODUCT
¡VIBRA CON LO ÚLTIMO
EN DEPORTES!
World League Soccer
NBA Live 2000
FIFA 2000 GBC
CyberTiger
Knockout Kings
CONCURSO
Regalamos 20 RE-VOLT,
20 carteras y 20 CD's
con la banda sonora
Guía total de
SHADOWMAN
Todos los trucos y mapas
para vencer a la oscuridad
¡¡Primeras imágenes del nuevo Zelda!!



A partir de noviembre...





Primeros detalles sobre la nueva GAME BOY ADVANCE

La SUPERPORTÁTIL de 32 BITS

(¡Menudo bombazo de NINTENDO!)

La **consola del milenio** ya tiene nombre y fecha. Se llama Game Boy Advance y estará lista en agosto del año que viene en Japón. A Europa y Estados Unidos llegará en **septiembre.**

Lo primero que llama la atención de esta nueva portátil es su **corazón, una CPU de 32 bits RISC** diseñada por ARM (compañía experta en el desarrollo de CPUs de teléfonos móviles). Habéis leído bien: ¡¡32 bits!! (ya os decíamos que era un bombazo). Semejante potencia se utilizará para **jugar...y para conectarse a Internet.** Es fácil, a través de un teléfono móvil podremos "navegar" desde cualquier sitio, **participar en juegos multi-player, "chatear", enviar un "emilio"** e incluso, con la nueva cámara que preparan, ver la cara del tipo con el que estás jugando (la bomba, esto es la bomba!!!).

Además, **Game Boy Advance será una pieza clave en el futuro de Dolphin.** ¿De Dolphin? Sí, porque la idea que maneja Nintendo es que exista una **comunicación total entre ambas consolas,** y que los cartuchos se jueguen "a medias" en las dos máquinas. Bueno, ya os explicaremos en detalle las meditaciones de Miyamoto con este tema.

La primera compañía que se ha apuntado a desarrollar software para Game Boy Advance es **Mobile 21, un "joint venture" entre Nintendo y Konami** que también tiene puestos sus tentáculos en Dolphin. (Joint venture significa que ambas empresas unen equipos, ideas y esas cosas en una nueva compañía, en este caso Mobile 21).

Game Boy Advance será compatible con los juegos de Game Boy y Game Boy Color, aunque, como imaginaréis, el software que se desarrolle específicamente para la nueva máquina no se podrá jugar en las demás. En esta misma página (aquí al ladito) podéis leer las características técnicas de la consola, que es lo primero que ha difundido la Gran N a nivel oficial. **Aún no hay precio,** pero desde ya os aseguramos que no se van a subir a la parra...

DATOS TÉCNICOS DE GAME BOY ADVANCE

- **CPU:** 32 BITS RISC. DISEÑADA POR ARM.
- **PANTALLA:** DISPLAY DE CRISTAL LÍQUIDO COLOR TFT ANTIRREFLEJOS.
- **TAMAÑO DE LA PANTALLA:** 40.8 mm x 61.2 mm.
- **RESOLUCIÓN:** 240 x 160 PIXELS.
- **NÚMERO MÁXIMO DE COLORES:** 65.000 SIMULTÁNEOS EN PANTALLA.
- **TAMAÑO:** APROX. 80 mm ALTO / 135 mm ANCHO / 25 mm PROFUNDIDAD.
- **PESO:** APROX. 140 GRAMOS.
- **ALIMENTACIÓN:** 2 PILAS AA.
- **DURACIÓN DE LAS PILAS:** APROX. 20 HORAS DE JUEGO CONTINUADO.
- **FECHA DE LANZAMIENTO:** AGOSTO DEL 2000 EN JAPÓN, SEPTIEMBRE EN ESTADOS UNIDOS Y EUROPA.
- **PRECIO:** UNA INCÓGNITA.

EL TELEGRAMA

- **Acclaim ha firmado un acuerdo en exclusiva con Ferrari para hacer juegos de coches con la licencia oficial del carrocero italiano. STOP.**
- **«F-Zero X» es ya título Players Choice. Su precio: 5.990 ptas. STOP**
- **Miyamoto asegura que ya está trabajando en el Zelda de Dolphin. STOP**

SUMARIO

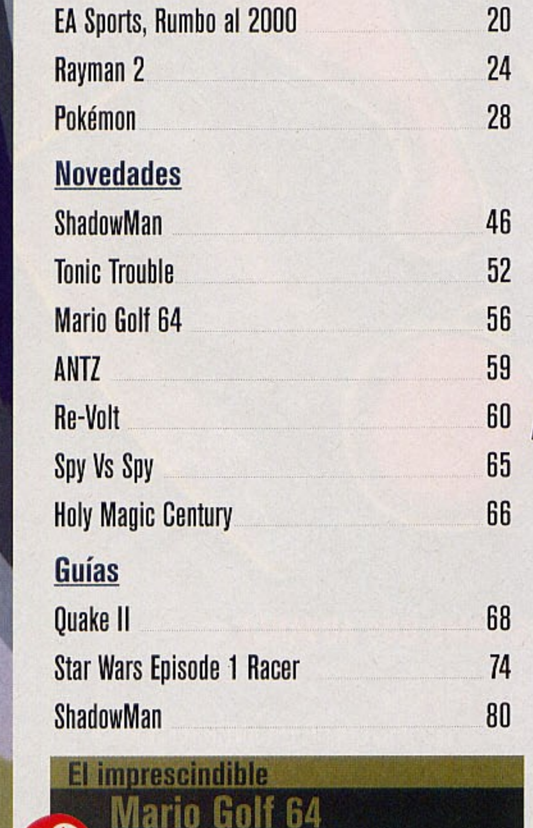
Nº 83 Octubre

El tema del mes

ShadowMan

Nos metemos a fondo con el héroe de Acclaim. Jugamos en su propio terreno y le daños caña. Comentario a todo trapo, con análisis exhaustivo de niveles y enemigos, con las curiosidades y los datos que nadie conoce. Y luego, una guía imprescindible para vencer al mal. Los mapas, las claves, los trucos de los primeros niveles, en un documento que continuaremos a lo largo de unos cuantos números. No descubrirás la potencia de este juego hasta que no lo pruebes con nuestra guía. Palabra.

Pag. 46



El imprescindible

Mario Golf 64

Mario vuelve a las pantallas N64 con uno de esos juegos deportivos que tanto le molan. Junto a la gran familia Nintendo, protagoniza un golf suave y divertido que encantará por igual a fans, profesionales y amateurs en esto de la PGA. Os soplamos también algunos trucos, para que juguéis con ventaja. De nada.

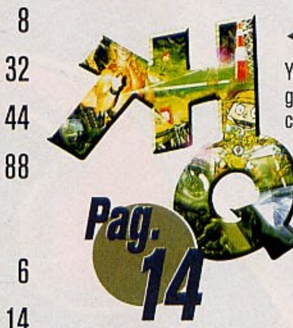
Pag. 56



Pag. 24

▲ Rayman 2

El héroe más esperado de Ubi Soft se asoma a estas páginas y dice "eh, estoy vivo, estoy aquí", y nos enseña cómo le han diseñado, qué cosas puede hacer, cómo será su aventura y qué podemos esperar de él. Otro documento exclusivo de Nintendo Acción.



Pag. 14

◀ THQ

Ya teníamos ganas de echarle el guante a los últimos proyecto de la compañía americana. Por estas páginas desfilarán los intrépidos «Destruction Derby 64», «Road Rash», «FIFA 2000 GBC», «Rugrats», y otras novedades que van a elevar el listón de calidad de este sello. No os lo perdáis, promete ser emocionante.

Pokémon ▶

Superpreview, primera de las dos entregas que haremos en Nintendo Acción, del juego más esperado de Game Boy. Para empezar os contamos qué tiene este juego que a todo el mundo enamora, cómo se desarrolló nuestra primera toma de contacto, qué son los Pokémon, y además, buenas imágenes inéditas de su próxima película.



Pag. 28

◀ Concurso Re-Volt

Si queréis ganar buenos premios, id directamente aquí. Os espera un concurso donde podréis haceros con 20 cartuchos, bolsas de Acclaim y CDs con la banda sonora original del juego.

Pag. 44



Pag. 32

▲ Hybrid Heaven

Titulazo al canto. Pásate por aquí para descubrir porqué el nuevo juego de Konami ha montado todo este revuelo. Encontrarás todos los detalles.

Staff

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción: Javier Domínguez
Diseño y Autoedición:
Jefe de Maquetación: Miguel Alonso
Fernando Bravo, David Lillo
Secretaria de Redacción: Ana Mª Torremocha
Colaboradores: Héctor Domínguez, Álvaro Nicolás, R. Anguita



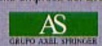
Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Director General: Karsten Otto
Editora del Área Informática: Mamen Perera
Directores de División: Domingo Gómez, Amalio Gómez, Cristina Fernández y Tito Klein
Subdirector General Económico Financiero: Rodolfo De la Cruz
Director de Distribución: Luis Gómez-Centurión
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones: Cristina del Río, María del Mar Calzada

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Madrid: Jefa de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad Diana Chicot
E-mail: dchicot@hobbypress.es
C/Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes.
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32
Norte: María Luisa Merino
C/Amesti, 6-4ª. 48990 Algorta, Vizcaya
Tel. 94 460 69 71. Fax: 94 460 66 36
Cataluña/Baleares: Juan Carlos Baena
E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/Numancia, 185-4ª. 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34. Fax: 93 205 57 66
Levante: Federico Aurell. C/Transits, 2-2ªA
46002 Valencia. Tel. 96 352 60 90. Fax: 96 352 58 05
Andalucía: Rafael Marín Montilla
C/Murillo, 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla
Tel. 95 570 00 32. Fax: 95 570 31 18
Redacción, Administración y Publicidad:
C/ Ciruelos, 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid)
Tel. 902 11 13 15 / 91 654 81 99. Fax: 902 12 04 48
Pedidos y Suscripciones: Tel. 902 12 03 41 - 902 12 03 42
Distribución: Dispaña. C/General Perón, 27-7ª planta
28020 Madrid Tel. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tel. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA
Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal: M-36689-1992



Alta solicitada en OJD

Hobby Press es una empresa del **Grupo Axel Springer**



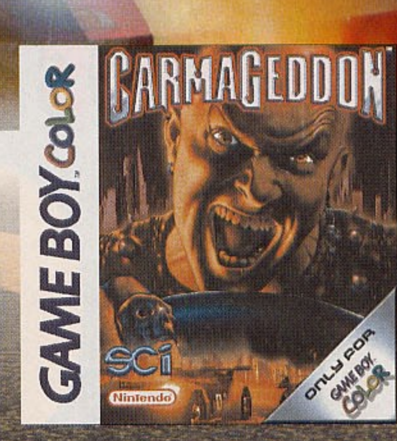
Concurso Game Boy Color

Ganadores de una GBC + 4 juegos

Antonio Lorenzo Naval	Cáceres
Pedro Infante Rodríguez-Armijo	Sevilla
José Antonio Rodríguez Sánchez	Valencia
Antonio Cruz Delgado	Huelva
Daniel Cordero Haba	Madrid
Francisco Javier Molina Fernández	Jaén
Javier Cerezo Ortega	Madrid
José María Sánchez Herrero	Guadalajara
Vicente García Menchón	Alicante
José Antonio Díaz Ramos	Barcelona


CARMAGEDDON
PAL
SCI
PlayStation®


CARMAGEDDON 64
NINTENDO 64
SCI
Creations
LICENSED BY
Nintendo
PAL VERSION


GAME BOY COLOR
CARMAGEDDON
SCI
Nintendo
ONLY FOR GAME BOY COLOR


SCI™

Link va a estar ocupadísimo el año que viene. Nintendo le ha enrolado en dos nuevas aventuras, que verán la luz en Nintendo 64 y Game Boy Color a lo largo del 2000. Ambas se presentaron en el reciente SpaceWorld celebrado en Tokio, y nosotros ya tenemos los primeros detalles.

El de Nintendo 64 se llama provisionalmente **«Zelda Gaiden»**. Está previsto para **marzo del 2000 en Japón**, y en líneas generales no va a revolucionar el «Ocarina of Time» pero sí que incorporará muchas **novedades: jugables** (lo de las máscaras será alucinante) y gráficas (**nuevos escenarios fantásticos**).

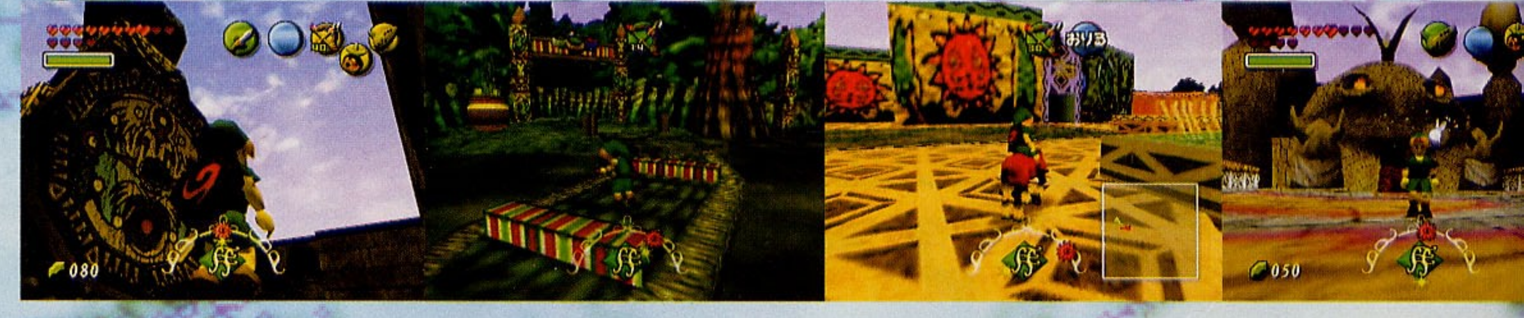
El de Game Boy Color será, dicen, **la aventura más grande de Zelda jamás diseñada.** Su título (también provisional) es **«Fruit of the Mysterious Tree»**, y para abrir boca os diremos que incluye tres aventuras en el cartucho. Además, conoceremos a nuevos personajes y saborearemos gráficos diseñados específicamente para GBC. Ahora, leed en profundidad lo que sabemos de cada juego.

«Zelda Gaiden», algún tiempo después de «Ocarina of Time»...

Bosque de Hyrule, un buen día a las tantas de la tarde: Link se topa con un extraño tipo enmascarado que le cuenta no sé qué de Epona (posiblemente que la ha secuestrado, ahora me acuerdo) y le invita a cruzar la puerta a un nuevo mundo. Curioso que es nuestro héroe, en un pis-pas irrumpe en un fantástico escenario en el que lo primero que llama la atención es el fenomenal tamaño de la luna. Muy bonito, sí, pero lo que sucede realmente es que el planeta está a punto de despeñarse sobre este mundo. Vamos, que sólo quedan horas para la catástrofe y que el tiempo está jugando en nuestra contra.

Y así, todo el desarrollo de «Zelda Gaiden» estará supeditado al tiempo. Los minutos y las horas correrán inexorablemente, de forma que si avanzamos demasiado lento la caída lunar estará asegurada. Para avanzar y encontrar el antídoto de este maleficio, Link deberá aprender a utilizar el poder de las máscaras, que en esta entrega cobran un papel fundamental. Utilizándolas nos convertiremos en diferentes personajes, adoptando su apariencia física y sus habilidades. Lo habéis adivinado: algunos puzzles sólo se solucionarán con la máscara adecuada.

Terminamos el avance comentándoos la buenísima impresión que nos han causado los nuevos diseños de los escenarios: son coloristas, imaginativos e incluso parece que alcanzan mayor resolución que en la primera entrega. No en vano Miyamoto ya ha dicho que para jugar como Dios manda hará falta un Expansion Pak.



Tenemos las primeras imágene

LOS NUEV



«Zelda: Fruit of The Mysterious Tree», la triple aventura de Game Boy Color

La historia empieza igual que siempre, pero no se desarrolla de la forma típica, para nada. Gannon ha raptado a la princesa Zelda, y no contento con la felonía habitual, ha separado el Triforce en 8 piezas y ha robado la Vara de las Estaciones. Que secuestren a la princesa, vale; que se cargue el Triforce, tiene un pase; pero que robe la vara ésa que controla el tiempo, hasta ahí podíamos llegar. Y ahí que se mete Link, en una aventura grande, grande, tanto que se divide en tres historias diferentes (una de coraje, otra de fuerza y la última de sabiduría), con el doble aliciente de que podremos empezar por cualquiera de ellas, y de que todo lo que hagamos influirá en el devenir de las restantes. Además, el cuento tendrá lugar tanto en el Hyrule de toda la vida como en otro Hyrule que forma parte de una nueva dimensión. Puede que ahí localicemos a los nuevos personajes, en especial a uno llamado Rikki, canguro boxeador de profesión y tan capaz de saltar grandes distancias como de zurrar al personal con sus guantes. Interesante, ¿no? Pues como todavía le queda al jueguecito, tendremos tiempo de contaros más cosas en los próximos números. Estad atentos...



de

OS ZELDAS

A mi me gustaría que la Dolphin...

Cada vez que una nueva consola está en preparación, aparecen cantidad de desinteresados artistas, anónimos o no, que especulan sobre los diseños del nuevo aparato a través de Internet. En vista de que **Dolphin es todo un reto** (no hay ni una imagen oficial), **el personal ya ha empezado a dejar correr su imaginación por la red.** Imaginación y... renders. Porque no veáis cómo se lo ha "currado" este artista. Miyamoto debería estar atento a su página web...





Tu Nintendo 64, ahora por sólo 14.990 PTA

Es la gran noticia del año. La todopoderosa Nintendo 64 está al precio más atractivo y goloso de todos los tiempos. Por sólo **14.990 PTA** (PVP recomendado) te puedes hacer con el **"set básico", que se compone de consola más mando de control.**

Y por si quieres añadirle juegos, nada mejor que estos tres tentadores packs que Nintendo España ha anunciado:

Mario Pak: **Consola, control pad y Super Mario 64**. PVP: **19.990 PTA.**
Star Wars Episode 1 Racer Set: Es una edición limitada que incluye **consola, mando de control y Star Wars Racer.** PVP: **24.990 PTA.**
Donkey Kong Pak: Estará disponible a partir de **diciembre** e incluirá consola, mando de control, **cartucho de Donkey Kong 64** (el juego más esperado del momento) y **Expansion Pak**. PVP: **24.990 PTA.**
Recordad, a partir de diciembre.



Novedades de Centro Mail



Para empezar han abierto dos nuevas tiendas: en **Alcalá de Henares** (Madrid), C/ Mayor, 58 ; y en **Las Palmas**, Pº del Chili, 309.

Más cosas. Nos anuncian un nuevo volante para N64. Se llama **Act Labs RS**, es muy compacto, tiene palanca de cambios estilo F-1 y pedales antideslizantes con base sobredimensionada. Distribuye **Herederos de Nostromo**, y ya está disponible al precio de **19.990 PTA.**

Y la última. Centro Mail incorpora a su catálogo **películas en DVD**. Más información en **www.centromail.es**

NUEVAS DIRECCIONES

Acclaim Entertainment España nos comunica la apertura de sus nuevas oficinas en Madrid. La dirección es: **Vía de las Dos Castillas, 33. Edificio Ática 6, 3ª planta. 28224 Pozuelo de Alarcón (Madrid). Teléfono: 91 799 41 00. Fax: 91 799 41 20.**

Divertienda inaugura nuevas instalaciones. La cadena Divertienda inaugura en España un nuevo concepto en la distribución de videojuegos. Se trata de un Cash&Carry en exclusiva para distribuidores, que cuenta con más de 1000 m², exposición con más de 1200 referencias, envío a domicilio... La dirección es: **Polígono Industrial Alameda C/ Sigfrido, 17 (Naves Burdeos) 29006 Málaga. Teléfono: 95 236 32 37. Fax: 95 231 55 27**

Podómetro "Pokémon Pikachu", tu nueva mascota virtual

Al mismo tiempo que los cartuchos de GB «Pokémon» Azul/Roja salgan a la venta, también lo hará el podómetro "Pokémon Pikachu" (sí, **Pikachu es el Pokémon que tendremos que cuidar)**. Este aparato de atractivo diseño es, en esencia, **una mascota virtual clásica,** aunque su extraordinario sistema de alimentación (el de Pikachu, porque la máquina va a pilas) lo diferencia de cualquier otra.

Sencillamente **tendremos que pasear para tener alimentado a nuestro Pikachu; él transforma los pasos en Watios y se alimenta.** Por supuesto, también incluirá **minijuegos, y acciones como lavarse los dientes** o montar en triciclo. Este objeto extra-vagante (por aquéllo de que os va a hacer andar por ahí para manteneros en forma) se venderá por sólo **3.990 pesetillas** de las pequeñas.

el pulso

GAME BOY/GAME BOY COLOR

Juego	Posición anterior	Meses en lista	Juego	Posición anterior	Meses en lista
1. Legend of Zelda DX	=	8	11. Bugs & Lola Bunny	10	10
2. Super Mario Bros. DX	=	4	12. Super Mario Land 3	=	4
3. WarioLand 2	=	8	13. Bust A Move 4	15	3
4. V-Rally GBC	=	7	14. Lucky Luke	13	6
5. R-Type DX	6	2	15. Donkey Kong Land 2	14	4
6. Conker's Pocket Tales	5	3	16. Hollywood Pinball	19	4
7. Turok 2	=	11	17. ISS 99	=	5
8. All Star Tennis 99	9	3	18. F-1 WGP	16	3
9. Tetris DX	11	9	19. Shadowgate Classics	18	6
10. Game & Watch Gallery 2	8	8	20. Spy Vs. Spy	N	1

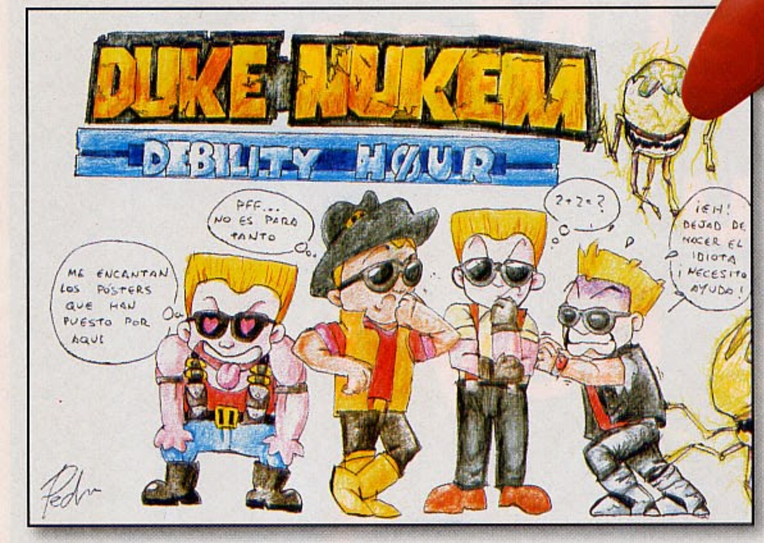
NINTENDO 64

Juego	Posición anterior	Meses en lista	Juego	Posición anterior	Meses en lista
1. The Legend of Zelda	=	10	11. Banjo-Kazooie	10	14
2. Star Wars Episode 1 Racer	=	4	12. Super Mario 64	=	32
3. ShadowMan	N	1	13. Tonic Trouble	N	1
4. Quake II	=	3	14. F-1 World Grand Prix	11	13
5. Turok 2	3	12	15. Rogue Squadron	13	9
6. F-1 World Grand Prix II	5	3	16. FIFA 99	14	8
7. GoldenEye 007	=	24	17. Mario Golf	N	1
8. Beetle Adventure Racing	6	6	18. Castlevania 64	15	7
9. V-Rally 99	=	11	19. NBA Jam 99	16	10
10. Mario Kart 64	8	4	20. Wave Race 64	19	2


¡Haz el Mono con tu Game Boy® !
ACTIVISION®
Nada con cocodrilos, colúmpiate en las lianas y pasa de árbol a árbol para salvar a tu familia de monos de Clayton, el cazador.
Juega como el Joven Tarzan, como el Tarzan Adulto, Jane y el mono amigo de Tarzan Terk.
Explora múltiples niveles usando las habilidades de mono y los instintos animales para restaurar la paz en la jungla.
Disney's
TARZAN™
Hay una Jungla Ahí Fuera.
Copyright © 1999 Edgar Rice Burroughs, Inc. y Disney Enterprises, Inc. Todos los Derechos Reservados. Tarzan™ es propiedad de Edgar Rice Burroughs, Inc. y se usa bajo permiso. Activision es una marca registrada de Activision Inc. Licenciado por Nintendo. Nintendo, Game Boy, Game Boy Color y los sellos oficiales son marcas de Nintendo of America Inc. ©1989, 1998 Nintendo of America, Inc. Todos los Derechos Reservados. El resto de las marcas y nombres comerciales pertenecen a sus respectivos propietarios.
GAME BOY COLOR
www.disney.com
DIGITAL ECLIPSE
NINTENDO64
PROEIN
www.proein.com
Av. de Burgos, 16 D.1º. 28036 Madrid - Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74 - Asistencia al cliente: 91 384 69 70

Pedro Becerra Da Costa
(Barcelona)

Estaba Pedro jugando como un loco con «Duke Nukem», cuando de pronto se llevó un susto de impresión y, embebido por la acción, agarró un lápiz e hizo este dibujo. Bueno, es la única explicación que se nos ocurre...





Beatriz Martínez
(Madrid)



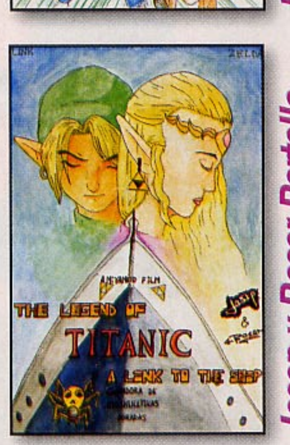
Erik Mora Hernández
(Valencia)



Diego Padilla Sánchez
(Toledo)



Javier Alcázar Tomás
(Valencia)



Josep y Roser Portella
(Menorca)



Como ya sabéis, vuestros dibujos pueden tener premio. Entre los que publiquemos, sortearemos **una colección de 10 libros de Dragon Ball**, gentileza de Planeta DeAgostini. Enviad vuestras obras de arte a:

Nintendo Acción. Hobby Press. C/Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes. Madrid.

Los más pequeños



José Hernández Casado
(Granada, 8 años)



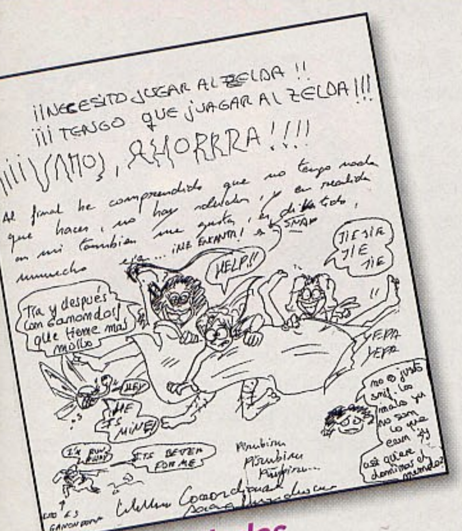
Jairo Perera
(Huelva, 7 años)



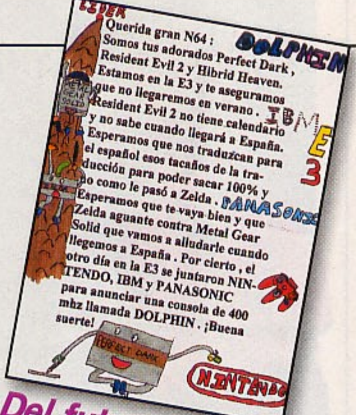
Sara Serrano López
(Ávila, 7 años)

Regalo de los buenos para la gente de las cartas y de las fotillos. Si queréis un reloj megachachi de Nintendo 64, mandad vuestras cartas y fotos originales a la dirección de costumbre.

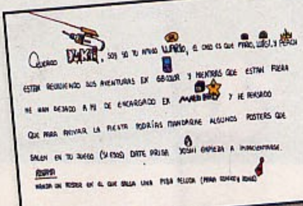
a veces llegan cartas...


¡¡NECESITO JUGAR AL ZELDA !!
¡¡¡TENGO QUE JUGAR AL ZELDA!!!
¡¡¡¡VAMOS, AHORRRA!!!!

Despendoladas
Mª Jesús Hernández
(Vitoria)


Querida gran N64 :
Somos tus adorados Perfect Dark, Resident Evil 2 y Hibrid Heaven. Estamos en la E3 y te aseguramos que no llegaremos en verano. Resident Evil 2 no tiene calendario y no sabe cuando llegará a España. Esperamos que nos traduzcan para el español esos tacaños de la traducción para poder sacar 100% y no como le pasó a Zelda. Esperamos que te vaya bien y que Zelda aguante contra Metal Gear Solid que vamos a alludarte cuando llleguemos a España. Por cierto, el otro día en la E3 se juntaron NINTENDO, IBM y PANASONIC para anunciar una consola de 400 mhz llamada DOLPHIN. ¡Buena suerte!

Del futuro
Guillermo Fornos
(Pontevedra)



A Duke
David Escudero
(Madrid)

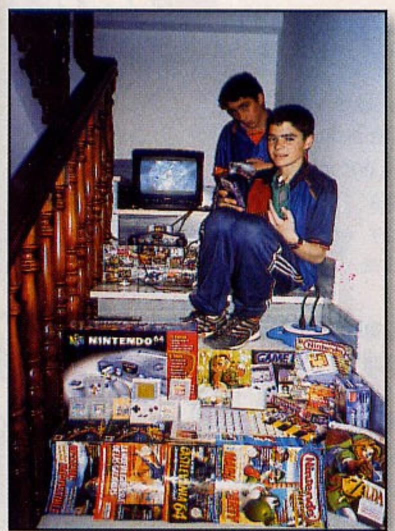
y a veces hasta fotos



Israel y Luis Gayoso Pérez
(Asturias)



Eduardo Fernández León
(Córdoba)



Ramón y Kiko Torrente
(Granada)



David Palomares García
(Zaragoza)

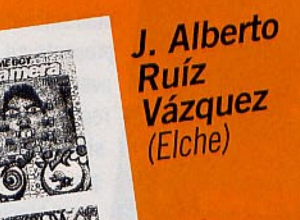
El rincón del artista

GAME BOY camera

Ya tienes tu Game Boy Camera y tu Printer. ¿Qué tal ahora si te proponemos un juego? Toma una foto divertida y original con tu nuevo periférico; retócala a tu gusto, imprímela y después envíanosla a la revista. Si nos mola, te la publicaremos aquí mismo y **te regalaremos una fenomenal funda para tu Game Boy Pocket.**



Félix Potente Jimeno
(Valladolid)



J. Alberto Ruíz Vázquez
(Elche)



Guillermo Ramos
(Madrid)

¡Participa y gana esta funda para tu Game Boy!

Descubre la nueva edición de Windows 98

Este mes, **PCmanía** repasa las nuevas funcionalidades de **Windows 98 Segunda Edición.** Un sistema operativo con el que Microsoft intenta solucionar los problemas detectados en la versión previa, y dar soporte al nuevo hardware y software aparecido en el mercado desde su lanzamiento. Además, analizan las novedades y comprueban si interesa actualizar el ordenador con este software. Por otro lado, regalan la aplicación **Enciclopedia de los Dinosaurios en 3D de Anaya Multimedia,** junto con unas gafas especiales para disfrutar de sus posibilidades gráficas.





Decora tu consola con el Episodio I

El número 97 de Hobby Consolas tiene sorpresas para todos los públicos. ¿Eres un fan de Star Wars? Pues **decora tu consola con las dos espectaculares pegatinas** de los juegos «Episode I: Racer» (para Nintendo 64) y «Episodio I: La Amenaza Fantasma» (para PlayStation) que regala. ¿Lo tuyo es el manga? Con la revista puedes llevarte a casa un nuevo **vídeo de Dragon Ball GT.** ¿Que lo que te mola es el fútbol? Conoce cómo va a ser **«FIFA 2000».**

Además, en este número podrás leer un comentario del genial **«Final Fantasy VIII»** y un reportaje detallado con todo lo que se vio en el ECTS de Londres. Lo dicho, toda la actualidad del mundo de las consolas.





No pases... Estoy jugando

Ya está en el quiosco el **número 2 de Juegos & Cía,** tu nueva revista de videojuegos. Este mes, Lara Croft, uno de los personajes más emblemáticos, presenta su nueva aventura. Además, regalan **un exclusivo colgador de puerta** especial para jugones.







La Pareja de moda, en Micromanía

Este mes, Micromanía te presenta con todo lujo de detalles como serán **«FIFA 2000»** y **«Tomb Raider IV»,** los juegos que más van a dar que hablar esta temporada. Pep Guardiola y Lara Croft forman "pareja" profesional y saltan al terreno de juego de Micromanía para darte toda la acción que necesitas. Y además, junto con la revista encontrarás un CD-ROM con las mejores demos para PC, y un **nuevo libro de trucos.**



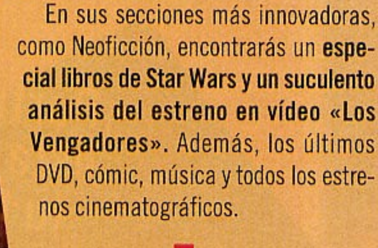


Pep Guardiola (FIFA 2000) y Lara Croft, acaparan el último número de Micromanía.

Llega la generación Web

Netmaní@ descubre este mes los rostros de la recién surgida generación Web, tipos que pasan horas y horas navegando por la Red por trabajo y por placer. Y te explican cómo aprender a adquirir todo el software que necesites a través de Internet.

En sus secciones más innovadoras, como Neoficción, encontrarás un **especial libros de Star Wars y un suculento análisis del estreno en vídeo «Los Vengadores».** Además, los últimos DVD, cómic, música y todos los estrenos cinematográficos.



netmaní@

Todo lo que querías saber sobre Final Fantasy VIII

PlayManía ha preparado un completo reportaje sobre **«Final Fantasy VIII»,** en el que desvela sus principales atractivos. Junto a la maravilla de Square, también podréis encontrar reportajes sobre la última entrega de la famosa saga **«Tomb Raider»,** los futuros bombazos de EA Sports y todo lo que debéis conocer sobre **«Tarzán»,** la nueva aventura de Disney.

Novedades del calibre de **«ShadowMan»** o **«Wipeout 3»** se reparten el protagonismo con dos guías completas que os llevarán al final de **«Driver»** y **«Silent Hill».**

Como remate, Playmanía incluye un **suplemento gratuito de 36 páginas** donde os ofrece soluciones para algunos de los mejores Platinum del momento: «Cool Boarders 2», «Gran Turismo» y «Medievil». Y todo por **395 pesetas.**

Play manía





Rugrats™
Treasure Hunt
"¡Aaaaaarrrgh!"
El mayor reto de los Rugrats
sólo en Nintendo 64
THQ™
ww.thq.com
NINTENDO 64
PROEIN
www.proein.com
Av. de Burgos, 16 D.1º, 28036 Madrid - Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74 - Asistencia al cliente: 91 384 69 70
© 1999 Viacom International Inc./THQ Inc.Todos los Derechos Reservados. Rugrats y todos los títulos relatados, logos y personajes son marcas de Viacom International Inc. Creado por Arlene Klasky, Gabor Csupo y Paul Germain. Licenciado a THQ Inc.
THQ™ 1999 THQ Inc. NINTENDO®, NINTENDO 64, Y SON MARCAS DE NINTENDO CO., LTD.



De aquí a navidades va a sonaros mucho el nombre de THQ. La compañía americana tiene a punto todos esos títulos que llevaba tiempo prometiéndonos. Licencias de otros grandes juegos en su mayoría, pero no digáis que trasladar esos clásicos a Nintendo no tiene mérito. Más que convertir, nos aseguran juegos nuevos, cartuchos capaces de sacarle el máximo rendimiento a N64 o GBC. Aquí podéis ver cómo han quedado esas licencias, las de EA, Codemasters...

Así son los nuevos juegos de THQ para N64 y Game Boy Color

Especialistas en conversiones

Destruction Derby 64

Looking Glass Studio • 1-4 jugadores • Lanzamiento 8 noviembre

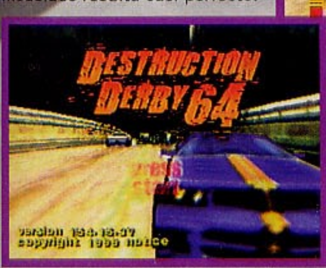
Llega el "adrenalina racing"





Ni es lo mismo, ni es igual. Hay coches, golpes, emoción y el nombre del clásico de Psygnosis por bandera, pero la conversión de THQ es **más un juego nuevo que otra cosa.** Un salto en la serie que promete coches nuevos, renderizaciones a la altura de la consola y un modo multijugador de poner los pelos de punta. En total habrá **24 coches**, incluidos los secretos, y la competición tiene dos alternativas: **circuito o arena.** En ambas, los golpes son primordiales, porque el engine de IA de los rivales dice que hay que cazarte. Lo jugaremos en noviembre.

¿Cuántos coches? 24. Se incluye ambulancias, taxis y "stock cars". No son reales, pero el modelado resulta casi perfecto.



El modo multiplayer para descargar adrenalina. 12 coches batallando simultáneamente y nuevas opciones de juego.

"Deforming Geometry System" es el nombre de la tecnología usada para trasladar a las carrocerías los efectos de los golpes e impactos.









Apunta THQ ocupa el tercer puesto en la lista de las 100 compañías que más rápido han crecido en Estados Unidos durante el pasado año, según el ranking que publica la prestigiosa revista FORTUNE.

Rugrats: Treasure Hunt

Real Time • 1-4 jugadores • Lanzamiento 25 octubre

Aventuras a lo «Mario Party»

Irrumpen los Rugrats en Nintendo 64, tras su paso por serie de televisión y película. Y lo hacen con un **divertido juego de tablero** en el que tendremos que ayudar a los Tommy, Chuckie, Phil & Lil, Spike y Angelica (y Dil, el hermanito de Tommy) a resolver un montón de puzzles. Hay **tres tableros diferentes,** aunque la situación de las piezas se regenera aleatoriamente cada vez que jugamos. Los escenarios están diseñados en 3D, así como los personajes, y podremos escuchar las voces originales de los protagonistas.

El look del juego es clavadito al de la serie, con el humor y el carácter de todos los personajes. Si sois fans, no os lo perdáis.

Para chavales. No hay problemas de contenido. Todo es muy tierno y gracioso, y los puzzles no os romperán el coco. No os asustéis, papás.

El aspecto gráfico que recogen estas imágenes es sorprendente. Los personajes y escenarios están increíblemente bien definidos.

Podremos oír las voces originales de los muchachos. Más caña para los fans...

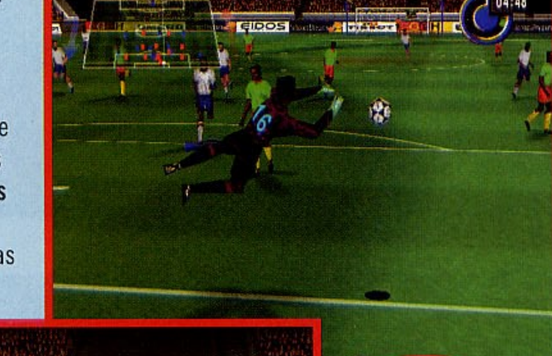
Apunta Otra de las licencias apetecibles en la que ya trabaja esta compañía es la de la serie de los Power Rangers. THQ llegó a un acuerdo con Saban y Fox Kids para traernos a estos superhéroes a Nintendo. De momento no se ha dado a conocer cuándo piensan lanzar el primer producto.

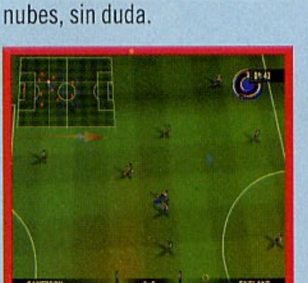
World League Soccer

Silicon Dreams • 1-4 jugadores • Lanzamiento 25 octubre

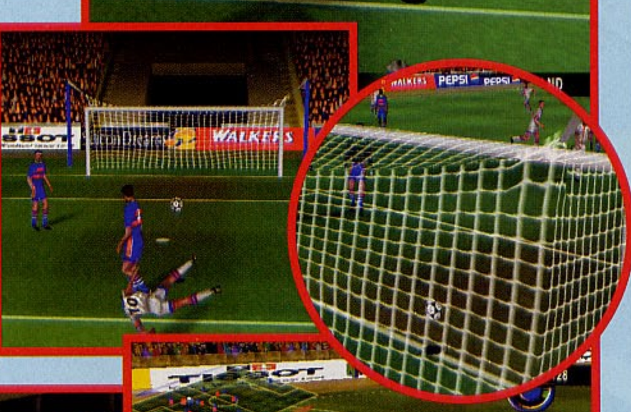
Avalado por los mejores

Michael Owen, el joven delantero de los Reds, y **Les Ferdinand**, otro futbolero de prestigio, se han puesto a las órdenes de THQ para hacer de este «WLS» el mejor juego de fútbol del momento. Sus animaciones motion-capture tomarán los estadios (3D) más famosos del mundo, cuyo césped pisarán los **más de 200 equipos** incluidos en la base de datos. El **nivel de realismo** estará por las nubes, sin duda.





Las cámaras nos permitirán seguir el juego prácticamente desde donde queramos. Sin límites.







Las animaciones (con 23 combinaciones especiales "rodadas" por Owen) y la narración en tiempo real nos trasladarán al campo de juego



Nuclear Strike

Pacific P&L • 1 jugador • Sin determinar

Ahora, en N64

Un grupo terrorista se ha empeñado en provocar la guerra mundial y tú has sido elegido para impedirlo. Tu batallón se compone de **más de 10 vehículos militares** (helicópteros, tanques, hovercrafts) y tienes por delante **15 misiones** en las localizaciones más variadas. Así es, el clásico de EA vuelve con fuerza a las pantallas de N64, en un título que promete acción "shooter" y que deja entrever mucha estrategia. Los gráficos, muy avanzados, le dan el toque de modernidad al juego.



Los mapeados son enormes, pero por fortuna los sistemas de control y orientación se han mejorado. Ya no cabe perderse.



Estrategia. Mientras te dedicas a cascar a los malos, no olvides echar un ojo a tu espalda: fuel, energía, rehénes...

El aspecto gráfico está muy cuidado. Los efectos de luz en tiempo real, en explosiones y asaltos, lo pondrán de manifiesto.



Más de 10 vehículos de to[...] po para ganar la última gue[...]



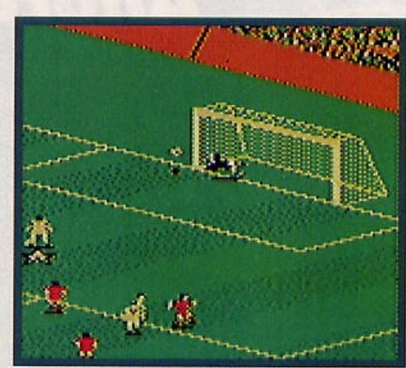
Nuevo engine IA. No os confiéis, porque ahora los enemigos son mucho más listos y os plantearán más de un problemilla.

Tiertex • 1 jugador • Lanzamiento 15 noviembre

FIFA 2000

Sólo para tu Game Boy

Este año, sólo los que tengáis una Game Boy vais a poder disfrutar de la última entrega FIFA. El "2000" nos ha traído una nueva opción de **fútbol indoor,** muy rápida y divertida, además de otros cuatro modos de juego. En cuestión de equipos, de nuevo entran en juego **selecciones nacionales (hemos contado 63)**, y por la parte gráfico-jugable, mejoras en el control de los futbolistas y un aspecto en general más detallado. Las animaciones también se han depurado contribuyendo a facilitar el control del juego.



Elige indoor o césped. Ojo, que hay más diferencias de lo que parece. De momento, en Indoor sólo salen cinco jugadores por equipo, además la pelota rebota en fondos y laterales, y el juego es mucho más rápido y vivo.

Las opciones permiten retocar casi todos los parámetros: estrategias, alineación, se puede grabar la partida. Ah, los nombres no son reales.

Por fin la versión más esperada de «Road Rash», otro de los clásicos más clásicos del videojuego, está a punto de ver la luz. Será en noviembre cuando podamos ponernos a los mandos de este salvaje juego de motos en el que no sólo cuenta llegar el primero, sino llegar vivo. **La versión 64 bits incluye un modo multijugador rápido (30 fps) y adictivo,** nuevas motos y pilotos, inteligencia artificial mejorada, circuitos completamente rediseñados desde el original, y una gama de nuevos modos de juego que nos harán volver a disfrutar con este superventas.

Pacific P&L • 1-4 jugadores • Lanzamiento 22 noviembre

Road Rash 64

Acción motorizada

Compatible con Expansion Pak. La memoria extra no sólo nos ofrecerá imágenes en alta resolución, sino que además ampliará las posibilidades de juego.

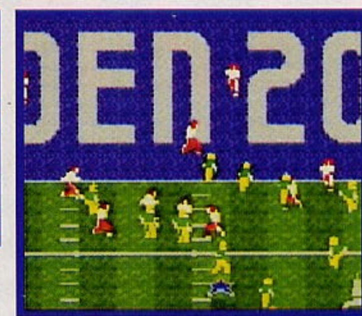


Madden NFL 2000

El gran John "pica" en Game Boy

El mismísimo Madden ha estado colaborando con los desarrolladores para asegurarse que su cartucho de fútbol americano **es el mejor y más jugable** de todos los disponibles para Game Boy. Por eso tiene todos los movimientos de las estrellas de la NFL, estadísticas detalladas y modos de juego para satisfacer a los fans de este deporte tan "yanqui".





El juego aprovechará al máximo la capacidad técnica de la GBC. En gráficos y jugabilidad

Tiger Woods PGA Golf

¿Tú también aquí, Tiger?

Tiger vuelve a ser el protagonista de un juego de golf, aunque en este caso hablamos de la conversión del PGA de ordenadores, y no del Cybertiger de EA. Pues bien, aquí encontraréis **golf profesional.** Con cuatro modos de juego (Stroke, Tournament, Skins y Shoot Out), **seis golfistas de verdad (Woods, Stadler...)** y escenarios reales. ¿Qué más se le puede pedir a una Game Boy?





Los escenarios reproducirán campos reales con una potencia gráfica increíble. Con la misma fuerza que Tiger ejecuta su especialísimo swing.

WRESTLEMANIA 2000

Lo mejor del wrestling

Aki, el mismo equipo que ha desarrollado los «WCW/nWO» (Nitro y World Tour), ha preparado una de espanto con su ultima creación. En «Wrestlemania 2000», los **50 luchadores más famosos de la historia** van a emprender un combate sin cuartel para demostrar quién es el mejor. Y por si eso no basta, nos han preparado un modo "edición" tan completo que casi vamos a poder saltar nosotros al ring. El **look gráfico evoluciona** hacia el realismo total, con polígonos cargados de texturas, suavidad y nitidez en los contornos y unas animaciones excepcionales.







El nivel de realismo acogotará a otros juegos de wrestling. La definición gráfica será una de sus bazas, que se verá potenciada por la calidad de sus animaciones. Ahora que la pasada total será su modo replay. Ay, si casi nos ha dolido a nosotros ese golpe.

[MÁS JUEGOS

[YODA STORIES]

Lleva ya tiempo en cartel este titulito galáctico, y ha si ahora, coincidiendo con la fiebre Star Wars, cuando han decidido a ponerle fecha. Menos es nada. Será es invierno, al menos en USA. Aquí ya veremos. El juego es de **Torus** y está hecho **en plan aventura,** con personajes y vehículos del universo Lucas. El héroe, de nuevo, **Luke Skywalker.**



[BASSMASTERS 2000]

Estamos en plena efervescencia de **juegos de pesc** Aquí mismo podréis leer la preview del que prepara Ta 2, y ya recuperados del impacto, nos llega éste, c **licencia oficial B.A.S.S.,** tanto a **N64** como a **GBC.** De momento no hay fecha en España, pero en USA está a punto de caramelo.



[MICROMACHINES TWIN TURBO

Tomad nota de algunas de sus características: **40 ci cuitos (5 de bonus), 15 vehículos diferentes, 14 mod de juego...** ¿No está mal para una Game Boy, verda Pues si le añadís gráficos híperdetallados y un nivel de absolutamente real (los rivales "saben" mucho), sale MM imprescindible. **A finales de noviembre.**

[TOCA TOURING CARS]

Otra espectacular conversión para Game Boy Color, q también verá la luz a finales de noviembre. Y nos pr meten que será calcadito al original de Codemasters, c **9 circuitos reales, tres modos de juego y los coch oficiales:** Audi A4, Renault Laguna, Peugeot 406...

[NHL 2000]

Está visto que la GBC es todo un dulce para THQ. Ell también se encargan de esta conversión de EA, q llegará con **6 modos de juego, 45 equipos** de la li americana de **hockey hielo,** repeticiones estilo televi vo... en fin, un pasada, para finales de noviembre.

[TOY STORY 2]

THQ fue la responsable de la conversión del primer film ahora vuelven a la carga con la **secuela de Disney Game Boy Color.** Así que, colegas, preparaos pa tomar el control de **Buzz Lightyear** y disfrutar con u **aventura de acción** en el fantástico mundo de los guetes animados. Eso sí, aún no sabemos para cuánd

EA SPORTS R

El tradicional viaje a Canadá para conocer las novedades de EA Sports 1999-2000 nos ha deparado algunas sorpresas positivas y otras no tanto. Entre las primeras, un «NBA Live» sorprendente, un nuevo juego de motos, un estreno de boxeo y otro de golf con Tiger Woods de protagonista. Y entre las segundas, las malas, que nos quedamos sin FIFA 2000. Queda claro que EA continúa apostando por Nintendo 64, y de lo del fútbol... ya se arrepentirán.

CyberTiger Woods también jugará en Nintendo

DESARROLLADO POR SAFFIRE • FECHA DE LANZAMIENTO NOVIEMBRE 99

El **felino Tiger Woods** pone nombre y *swing* al nuevo diamante de EA Sports. Estos chicos han cogido por banda al laureado chavalote y le han **digitalizado uno a uno todos sus portentosos golpes** para crear un juego de golf **realista, detallado y tan jugable** que promete 18 hoyos en menos de 30 minutos. Ahí es nada.

El golf de Tiger y EA **ofrece un look 3D fresco y muy colorista.** Con una combinación entre circuitos reales y de fantasía que nos permitirá jugar hasta en el cráter de un volcán. Será una de las claves de CyberTiger: un **buen equilibrio entre seriedad profesional y mecánica de juego apta para todos los públicos.** Ejemplo: los campos son largos, la bola se desplaza suavemente, el juego de cámaras no pone límites, pero al mismo tiempo el sistema de control permite realizar golpes increíbles enseguida, descubriremos **personajes ocultos, habilidades secretas** y equipamiento especial. Lo dicho, **profesional pero también muy divertido.**

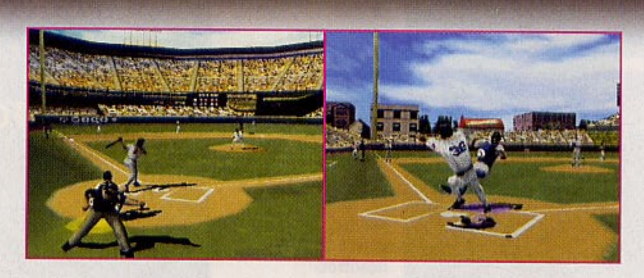


La oferta de modos de juego será realmente interesante: Stroke, Tournament, Match Play, Skins, Shoot-Out, Driving Range, Challenge, Battle Mode y Four Mode.

Tiger aparece muy favorecido en un juego que compilará seriedad, diversión y profesionalidad.Todo un rival para «Mario Golf».

«Triple Play 2000»

Más rápido, más profesional, más real y más béisbol. Eso es lo que promete la versión 2000 del clásico de EASports, que a buen seguro tiene a los fans yanquis comiéndose las uñas. Además de las licencias correspondientes, completas estadísticas y modos de juego para todos los gustos, anotad detalles como: 75 ángulos de cámara diferentes, efectos de luz en tiempo real, un control más depurado sobre los jugadores, nuevas animaciones dinámicas con movimientos digitalizados con "motion capture"... En fin, toda la tecnología del mundo al servicio de un deporte que, es una pena, no triunfa en nuestro país. Lástima, porque seguro que estamos ante el juego de béisbol definitivo. Y encima con el sello de EASports.



UMBO AL 2000

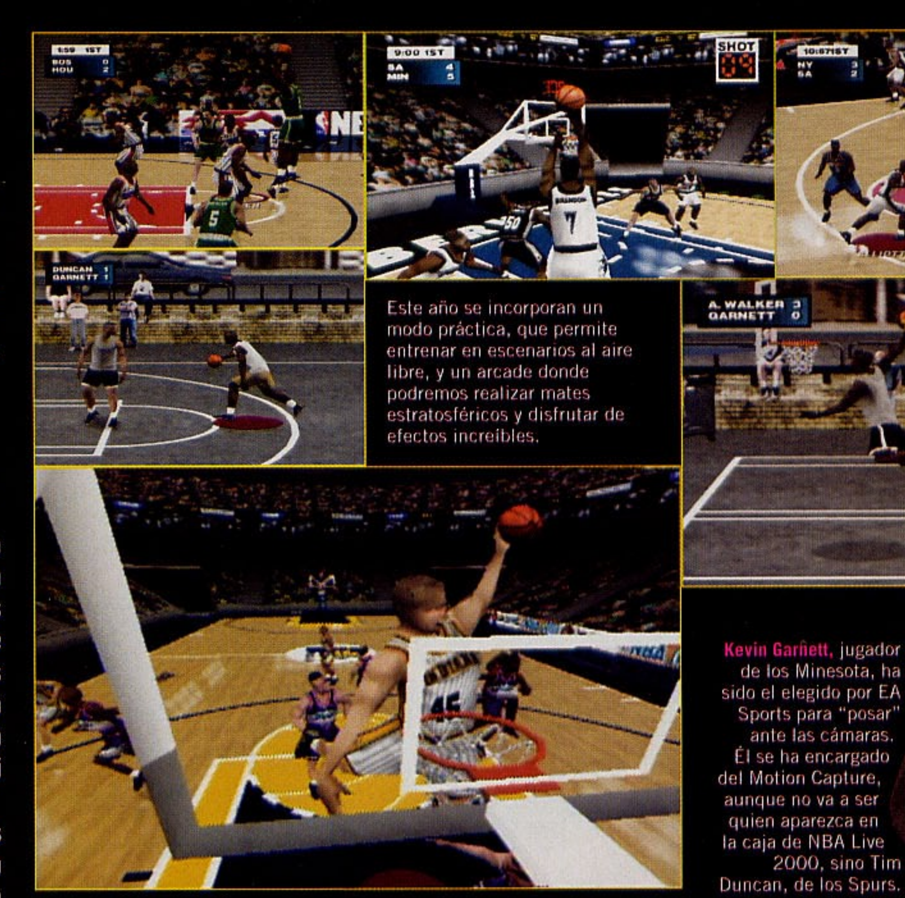
NBA Live 2000 Basket para el siglo XXI

DESARROLLADO POR NuFX • FECHA DE LANZAMIENTO OTOÑO 99

Esta edición del fenomenal Live es el más difícil todavía. Por primera vez en la historia, los jugadores no sólo lucirán el mismo rostro que los de verdad, sino que incluso hablarán como ellos: **gritarán, exclamarán y se alegrarán igual que si hubieran sido ellos los protagonistas de la acción.** Un esfuerzo atómico: **se han digitalizado las voces de cada uno de los jugadores.** La evolución tecnológica de esta campaña también nos deja perlas como que sus rostros aparecerán con todo detalle, o que los gráficos 3D poligonales estrenarán **efectos de luz en tiempo real.**

A la hora de jugar, innovaciones a tuttiplen, como es norma de la casa. En la lista de equipos veréis **cinco nuevos combinados All Star** con selecciones de los años 50, 60, 70, 80 y 90, dispuestos a desafiar a los conjuntos del 2000. Ya en movimiento, los ángulos de cámara os permitirán vivir cada mate como si estuvierais allí abajo.

La opción de **manager general** nos dará la opción de crear un equipo de la nada, y competir en ligas diseñadas a nuestra medida. Y para los forofos de los fichajes, el manager introducirá una opción que nos soplará los mejores jugadores para que no se nos escapen de las manos. Absolutamente genial.



Este año se incorporan un modo práctica, que permite entrenar en escenarios al aire libre, y un arcade donde podremos realizar mates estratosféricos y disfrutar de efectos increíbles.

Kevin Garñett, jugador de los Minesota, ha sido el elegido por EA Sports para "posar" ante las cámaras. Él se ha encargado del Motion Capture, aunque no va a ser quien aparezca en la caja de NBA Live 2000, sino Tim Duncan, de los Spurs.

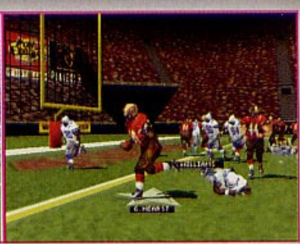
En la nueva edición de «NBA Live», los jugadores cobrarán mayor protagonismo aún: además de tener "su cara", hablarán como ellos: se han digitalizado sus voces.

«Madden NFL 2000»

Este año se celebra el décimo aniversario de la saga Madden, y como os podéis imaginar EA ha echado el resto con su estandarte de fútbol americano. Con lo que tira allí este deporte. La versión N64 promete emociones fuertes, movimientos dinámicos, alta resolución, una inteligencia artificial que tendrá en cuenta el peso y la corpulencia de los jugadores para calcular la fuerza de los impactos... Lo malo es que no podemos confirmaros si saldrá aquí.







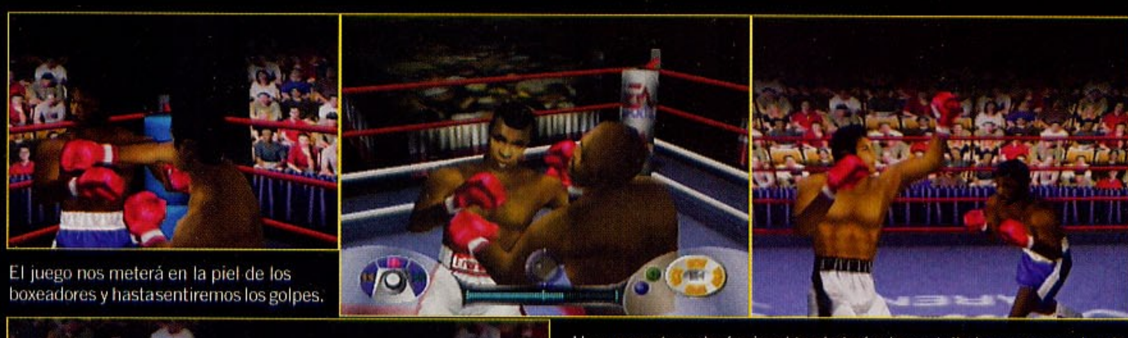
Knockout Kings 2000 ¡Cómo pega!

DESARROLLADO POR BLACK OPS • FECHA DE LANZAMIENTO FINALES 99

Oscar de la Hoya, Sugar "Ray" Leonard y Shane Mosley han prestado movimientos, poses y caretos para dar vida al nuevo «Knockout Kings». El motion capture ha trasladado sus mejores golpes a la pantalla para que nosotros podamos reproducirlos de un solo "botonazo" y sin que tengamos que sentir la galleta del de enfrente. Será lo único que no sintamos, porque el resto **garantiza profesionalidad** a tope. La prueba definitiva: participarán en el combate **los 25 púgiles más famosos** de la historia.

En el desarrollo se ha empleado una **tecnología visual** que pondrá en juego los **rostros reales** de cada luchador. Además, los boxeadores incorporarán movimientos personalizados, y en el colmo del detalle no sólo competiremos en escenarios reales, sino que incluso entrenaremos en los gimnasios donde practican los mejores púgiles. Hablando de entrenar, un revolucionario modo interactivo nos ayudará a aprender los movimientos y perfeccionar nuestra técnica para que no nos gane nadie.

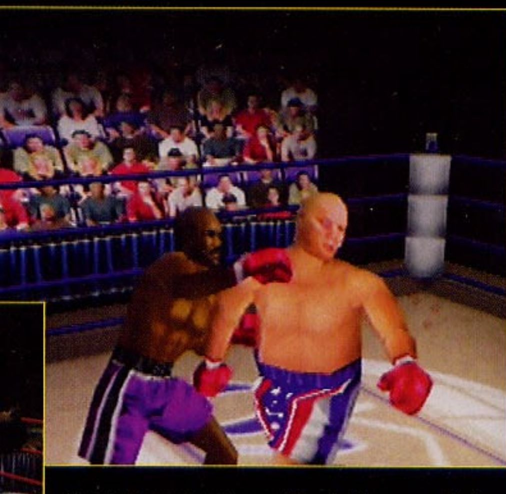
El control promete **velocidad y fluidez,** lo que se traducirá en **movimientos rápidos y ágiles.** Los efectos de sonido irán en la misma línea, con distintas melodías para la presentación de los luchadores y griterío ensordecedor del público. Incluso el **árbitro** de la contienda se permitirá unas palabras en el ring para demostrar quién manda ahí. Para esto también se ha tirado de motion capture, digitalizando las posturitas y voces de un árbitro de verdad, Mr. Mills Lane, profesional de reconocido prestigio en USA.



El juego nos meterá en la piel de los boxeadores y hastasentiremos los golpes.

Una nueva tecnología visual trasladará a la pantalla los rostros reales de los luchadores, que además lucirán movimientos y golpes personalizados. ¡¡Estarán los 25 mejores púgiles de la historia!!





Uno de los modos de juego, "Slugfest", nos permitirá competir contra cualquier púgil de cualquier división, en combates breves, intensos y... sin árbitro.



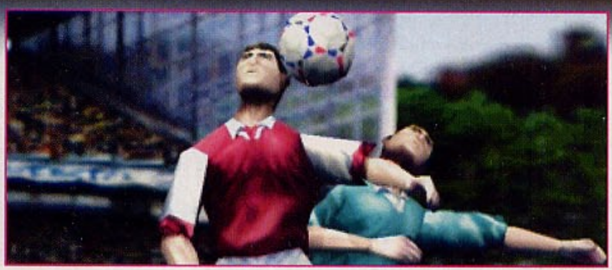
Boxeo del mejor nivel, con los púgiles más famosos de la historia, para el nuevo juego de EASports.



¡Qué castañazo! Si lo pudierais oír, aún os impresionaría más, gracias también a los gritos ensordecedores del público.

Adiós a FIFA 2000

Confirmado. Al menos en Nintendo 64, porque sí que tendremos el de Game Boy, obra y gracia de THQ. La noticia no nos ha pillado de sorpresa, pero tampoco nos ha sentado muy bien. En EA aluden a problemas con las fechas de lanzamiento (no podían hacerlo coincidir con el resto de versiones) para cancelar el desarrollo de esta versión. Así pues se descartan problemas de ventas, y de hecho desde EA España nos han comunicado que el juego ha funcionado muy bien.



Nascar 2000

La versión anterior pasó sin pena ni gloria por la consola, pero ésta promete cambios importantes. Los avales empiezan con 18 circuitos oficiales y 40 conductores reales, incluyendo nombres legendarios.

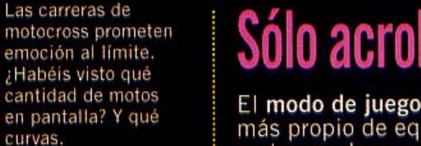
Supercross 2000 De barro, hasta el manillar

DESARROLLADO POR MBL • FECHA DE LANZAMIENTO OTOÑO 99

Motos, cross, salto y acrobacias. Se mete todo en una coctelera, se añaden los 25 mejores pilotos de la especialidad, un poquito de barro y mucha emoción y, qué tenemos. La respuesta es «Supercross 2000», un **simulador serio, espectacular y muy ambicioso** que estrena competición en Nintendo 64 con el estilo inconfundible de la casa.

De modo que el motocross es la última apuesta deportiva de este sello, y como siempre lo primero son los avales: **pilotos de verdad, escenarios auténticos y trazados que os obligarán a no soltar el manillar** bajo peligro de muerte. Dos especialistas en estas lides, **Mike Metzger y Brian Deegan,** han colaborado en el diseño de los circuitos: han puesto baches donde se debía, saltos, curvas imposibles (de las de derrapar seguro) y además han supervisado el circuito de cabriolas, donde la habilidad en los saltos y las poses artísticas serán los protagonistas. Lo de las cabriolas viene al caso porque entre los modos de juego se ha incluido un **campeonato de acrobacias** en el que podréis poner a prueba vuestras habilidades; además se abre un torneo a temporada completa y un modo *head to head* para demostrar a los amiguetes vuestro dominio. El dato que redondea esta parrafada es que Supercross será compatible con **Expansion Pak**, así que toca motocross a 640 x 480 de resolución.





Las carreras de motocross prometen emoción al límite. ¿Habéis visto qué cantidad de motos en pantalla? Y qué curvas.

SUPERCROSS 2000 inicia temporada de motocross en Nintendo 64, pero el juego de EA no vendrá solo. Nintendo (ExciteBike) y Acclaim (Supercross) también preparan sus simuladores.

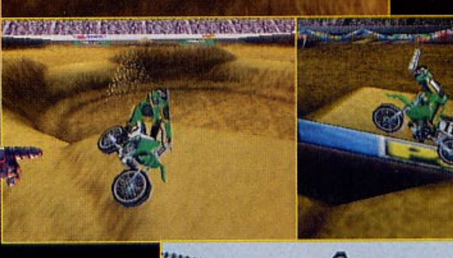
Sólo acrobacias, por favor

El **modo de juego "Freestyle"** planteará un desafío más propio de equilibristas y acróbatas que de moteros a la usanza. Aquí lo importante serán los saltos, y cuanto más espectaculares mejor.





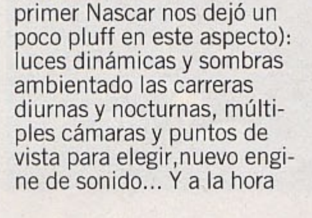
Las piruetas también han pasado por el motion capture, o sea que es de esperar realismo y espectacularidad totales. Aquí veis la prueba.

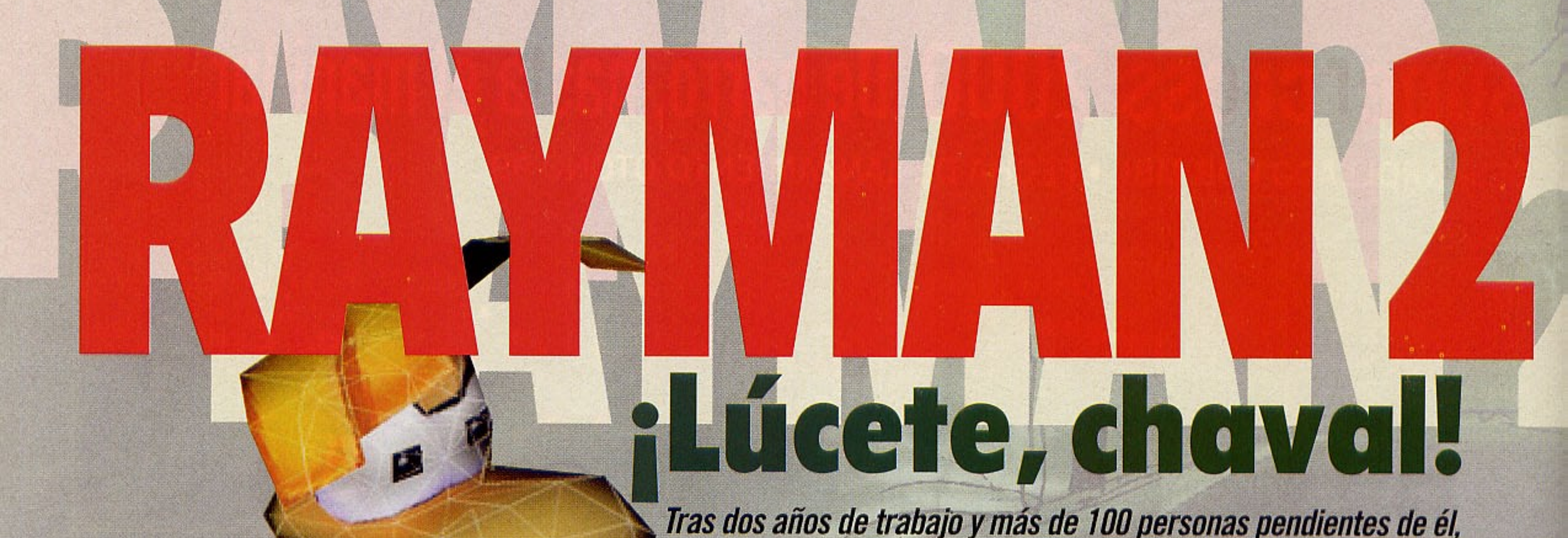




Al principio os costará un pelín dominar la técnica, pero pronto vais a realizar saltos de maestro sin soltar el manillar. Más os vale, porque cada acrobacia se premiará con puntos.

Técnicamente, también muchas novedades (el primer Nascar nos dejó un poco pluff en este aspecto): luces dinámicas y sombras ambientado las carreras diurnas y nocturnas, múltiples cámaras y puntos de vista para elegir, nuevo engine de sonido... Y a la hora de ponernos al volante, nivel de dificultad ajustable, posibilidad de competir en *head to head* contra seis coches controlados por el ordenador, un control más suave y preciso sobre los coches... Muchas mejoras queborrarán el mal sabor de boca de la primera entrega





RAYMAN 2

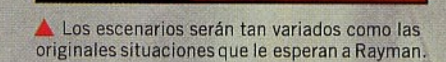
¡Lúcete, chaval!

Tras dos años de trabajo y más de 100 personas pendientes de él, por fin el nuevo Rayman está listo para debutar en Nintendo 64 el 25 de octubre, si los cálculos no fallan. Aquí tenéis un avance con todo lo que debéis saber sobre su desarrollo.

De Rayman, lo primero que llama la atención es su original cuerpo. No hay brazos, ni piernas, ni cuello. Es algo así como el hermano mayor de Ed, el de Tonic Trouble, sólo que con nariz y sin pajarita. No importa, para volar utilizará sus orejas.







▲ Los escenarios serán tan variados como las originales situaciones que le esperan a Rayman.

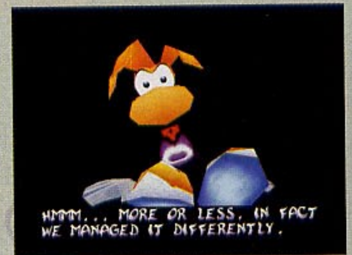




Una banda de piratas espaciales aterriza en el planeta de Rayman con el fin de capturar a todas las especies para exhibirlas en su zoo galáctico. Nuestro héroe consigue escapar, pero en el empeño ha perdido sus poderes especiales. Mal asunto, porque sin ellos nunca más verá a sus amigos. Así que lo primero es localizar al mago Polochus, el gran creador, aunque antes tiene que encontrar las cuatro máscaras mágicas, pegarse con otros tantos jefes piratas y recorrer **30 niveles** más o menos en los que puede pasar cualquier cosa.

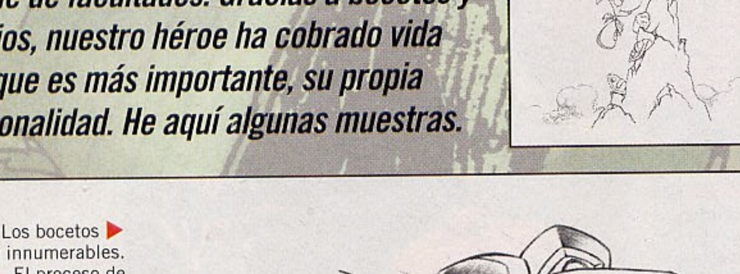
Así empieza la aventura de Rayman. Con un argumento sencillo que esconde un **desarrollo variado** -la acción puede pasar de la exploración al "machacabotones" en un par de segundos-, **un ritmo frenético** -no hay un segundo de respiro, siempre hay algo que hacer- y una **compleja jugabilidad**, apoyada fundamentalmente en la cantidad de acciones que podrá realizar nuestro protagonista. Y si lo de dentro resulta emocionante, el envoltorio os va a dejar sin habla. Los diseñadores del juego destacan una y otra vez el enorme esfuerzo visual realizado en la versión de N64, donde se han aplicado técnicas innovadoras para conseguir una profundidad en los entornos 3D nunca vista hasta ahora. No hay niebla, no hay la sensación de gráficos borrosos de otros juegos, los personajes exhiben increíbles técnicas de modelado y los efectos de luz campan a sus anchas por los escenarios. Añadidle secuencias cinemáticas "con sentido", de las que no cortan la jugabilidad, y como guinda **más de 40 horas de juego**, y tendréis el dulce perfecto. Suspense, humor, acción, exploración, belleza, originalidad... ¡Es Rayman 2!

La interacción con los personajes del juego será total. No sólo podremos dialogar con ellos en perfecto castellano, sino que incluso los controlaremos. ¡Esperad a examinar la flora y fauna del planeta! No habéis visto nada más original.





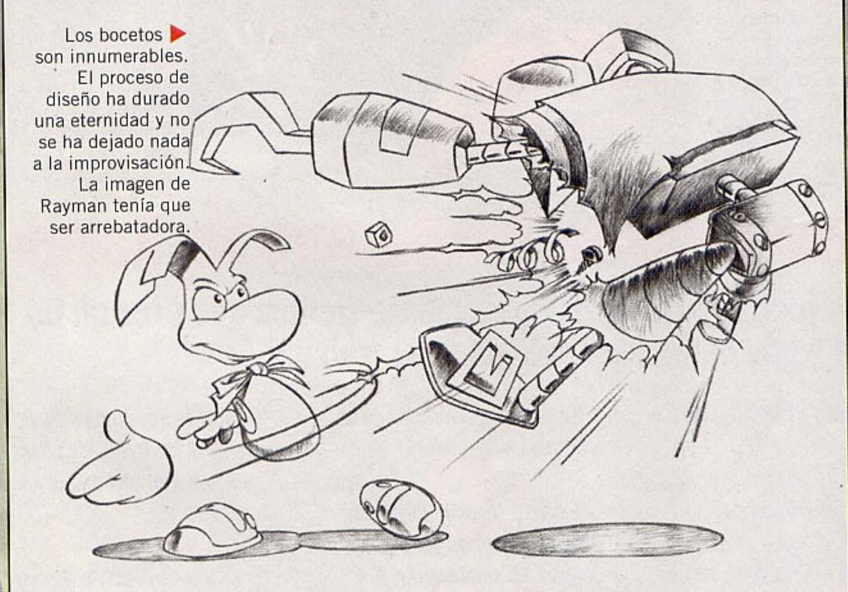
ARTE Y ARTISTAS



La obra gráfica de Rayman 2 es todo un alarde de facultades. Gracias a bocetos y dibujos, nuestro héroe ha cobrado vida y lo que es más importante, su propia personalidad. He aquí algunas muestras.

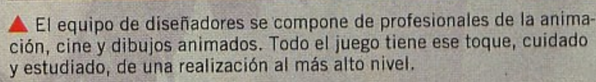




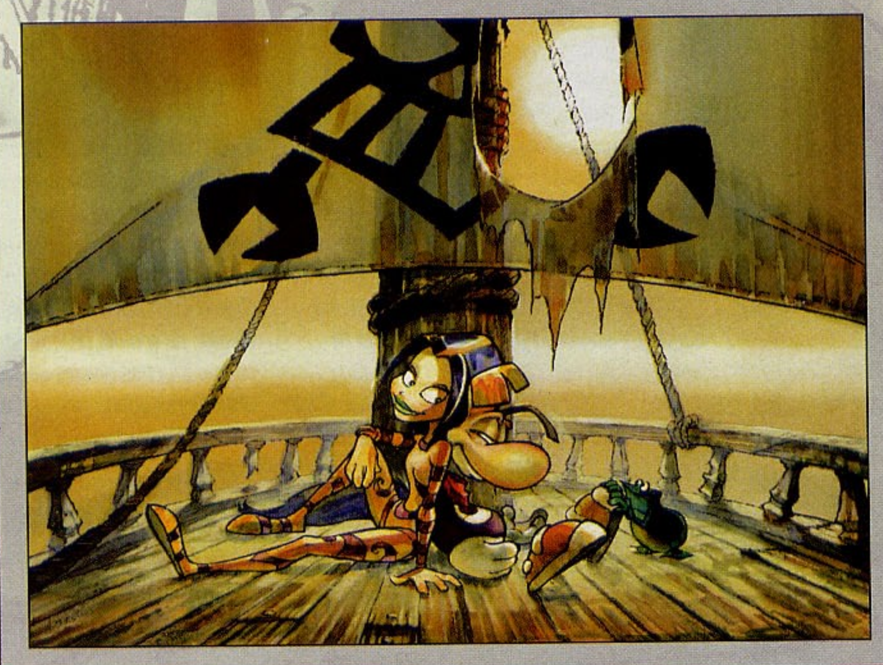


Los bocetos ▶ son innumerables. El proceso de diseño ha durado una eternidad y no se ha dejado nada a la improvisación. La imagen de Rayman tenía que ser arrebatadora.





▲ El equipo de diseñadores se compone de profesionales de la animación, cine y dibujos animados. Todo el juego tiene ese toque, cuidado y estudiado, de una realización al más alto nivel.





▲ La simpatía y una sonrisa de oreja a oreja son las consignas de Rayman para triunfar. A su alrededor gira el mundo más fantástico, con los objetos más locos que se hayan podido diseñar.





Cuatro estudios de UBI han participado en la creación de Rayman 2. Tres de ellos están en Francia (París, Montpellier, Annecy), y uno en Canadá, en Montreal. En total, más de 100 personas implicadas.

▲ Las secuencias cinemáticas añadirán diversión y proporcionarán nuevos datos sin interferir en la velocidad de la acción.

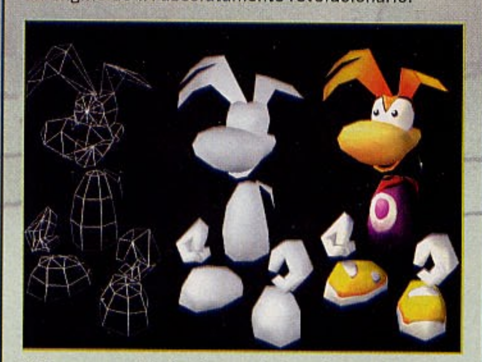
◀ En su debut en N64, Rayman disfruta de una libertad total de movimientos (y sin problemas de cámaras).

LOS PERSONAJES

Su presencia será fundamental en el juego. La interacción y diálogos entre Rayman y el universo de personajes marcarán el desarrollo de toda la aventura.



Lucen diseño algo infantil, pero no podréis negar su originalidad. Se han utilizado las técnicas de modelado más avanzadas para dotarles de vida y personalidad propia. Porque tan importante como su aspecto, será su comportamiento, controlado por un engine de IA absolutamente revolucionario.



Y Rayman es el jefe. Sus variadas animaciones y posibilidades de acción dominan todo el juego.

Pauline Jacquey, Productora de Rayman 2

"Cuando juegas a Rayman 2, realmente sientes que eres un tío brillante y que estás haciendo un gran trabajo"

Háblanos sobre la jugabilidad de Rayman 2.

El diseño del juego estaba enfocado a conseguir velocidad y ritmo. La clave de Rayman 2 es que no dejamos ni un segundo de respiro al jugador (en otros arcades 3D podemos dar vueltas alrededor del escenario durante horas, sin hacer prácticamente nada) porque todo se está derrumbando bajo sus pies. Hemos procurado encontrar un buen equilibrio entre la jugabilidad de Crash Bandicoot (estrechos pasillos, de avance intuitivo y vertiginoso) y la de Zelda (sobre escenarios abiertos y gigantescos con magníficas perspectivas). Y ha sido todo un desafío para nosotros crear una aventura así en N64, porque no hay muchos juegos tan rápidos, estresantes y divertidos en la consola de Nintendo.

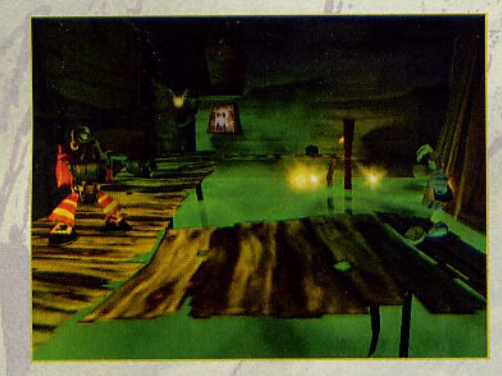
¿Qué va a ofrecer Rayman 2 que no hayamos visto en otros juegos 3D similares?

Hemos hecho todo lo que estaba en nuestra mano para sumergir al jugador en este universo 3D, prestando especial atención a los movimientos de la cámara y a un progresivo nivel de dificultad. El control sobre el personaje es realmente intuitivo, lo que era una de nuestras metas. Aunque el objetivo general que nos propusimos era hacer que el jugador se sienta en el corazón de una película de acción. Los enemigos y las cámaras están diseñados con esta idea. Para que cuando juegues, realmente sientas que eres un tío brillante y que estás haciendo un gran trabajo, aunque en realidad el juego no es tan duro...

¿Y desde el punto de vista tecnológico, qué destacarías de Rayman 2?

El motor del juego es realmente muy poderoso, y trabajamos concienzudamente para incluir un modo fluido de alta resolución en N64. Así, incrementamos la nitidez de la pantalla y alcanzamos la brillantez y texturas que se pueden ver en PC. ¡Algo realmente nuevo! Quiero mencionar también los efectos de sonido, porque hemos creado muchos niveles de efectos y atmósferas diferentes, además de música interactiva.











▲ El aspecto gráfico será uno de los puntos fuertes del juego: modo alta resolución, adiós a la niebla y a la sensación borrosa.

◀ Los personajes estarán controlados por una IA que les hará reaccionar cuando nos acerquemos a ellos.

Michel Ancel, Director de desarrollo

"Rayman tiene el sentido del humor de Indiana Jones y es un rebelde como Robin Hood".

¿Quién es Rayman, para ti?
Un personaje con mucha vitalidad y humor. No le puedes limitar a un cierto número de acciones porque las situaciones de juego van cambiándolo todo constantemente. Según lo que encuentre en el juego, irá desarrollando diferentes habilidades que supondrán toda una sorpresa para el jugador.

¿Qué diferencias encuentras entre Rayman original y Rayman 2?
¡Hay muchas!, pero si tuviera que destacar alguna, quizá sería la importancia del argumento en esta aventura. Rayman 2 es más tipo cuento, con una historia muy cuidada que contribuye a implicar aún más al jugador. Porque el juego no será una simple sucesión de niveles, sino que estaremos escribiendo nuestra propia historia.

¿Dónde te inspiraste para crearlo?
Mis fuentes de inspiración son numerosas. Por ejemplo, el aspecto de los dibujos animados se basa un poco en la serie Tex Avery. Y en cuanto a su personalidad, tiene el sentido del humor de Indiana Jones y es un rebelde en permanente lucha contra los malos, como los héroes de la Guerra de las Galaxias o el propio Robin Hood.

¿Cómo habéis conseguido ese "toque especial" que se intuye en el juego?
Realmente pretendíamos un nuevo estilo, con una fuerte identidad creativa. Mi equipo se compone de diferentes talentos que proceden del mundo del cine, cómic, hay ilustradores, animadores… Y lo que nos une a todos es la pasión; eso es lo que crea una gran atmósfera y nos permite expresar nuestra creatividad.



EN DETALLE

- **La idea ha sido hacer un juego para niños.** No uno con aspecto infantil y dificultad adulta, sino un juego para chavales. Tal cual. Por eso han puesto **especial interés en el sistema de "testeo"**: semanalmente invitaban a diferentes grupos de chavales para que probaran el juego y dieran su opinión sobre el nivel de dificultad.
- **La inteligencia artificial** no abusa de la memoria del cartucho, porque los programadores han encontrado una artimaña que consiste en que los **enemigos de Rayman sólo se mostrarán inteligentes cuando nos acerquemos a ellos.** Sólo entonces hablarán con nosotros, o nos atacarán o simplemente saldrán corriendo al vernos…
- **¿Cómo ofrecer escenarios amplios sin utilizar la temida niebla?** Fácil. Estos chicos lo han solucionado **reduciendo el número de polígonos utilizado en los fondos** y aumentando simultáneamente la cantidad de texturas.
- **"Hemos ido realmente lejos explorando las posibilidades técnicas de Nintendo 64"** –comenta Pauline Jacquey, Productora de Rayman 2. Pruebas: **efectos impresionantes, luces en tiempo real, transparencias, gráficos en alta resolución.** "El aspecto visual es realmente impresionante. El trabajo en luces y texturas es único y especial, sobre todo en la consola de Nintendo", cierra Pauline.
- **Los animadores de Rayman 2 vienen de la industria del cine y la animación.** Lo notaréis en cuanto aparezcan las primeras secuencias cinemáticas, que están filmadas en plan película de animación real y cumplen perfectamente su cometido de descubrir las emociones, sentimientos y personalidad de los protagonistas del juego. **La próxima serie de televisión** -ya hemos visto el primer episodio-, aunque se estrena a finales del 2000- sigue esa misma línea de **atención y gusto por el detalle. Es simplemente perfecta.**



Este mes, dado que el lanzamiento de «Pokémon» está cada vez más cerca, vamos a centrarnos en los dos cartuchos. Y es que hemos jugado por primera vez con las versiones traducidas al castellano, y nos hemos quedado con las ganas de jugar más. Ahora os vamos a descubrir porqué un juego que no llama la atención visualmente, y que parece bastante relajado con sus combates por turnos, ha conseguido revolucionar la portátil en un tiempo récord.

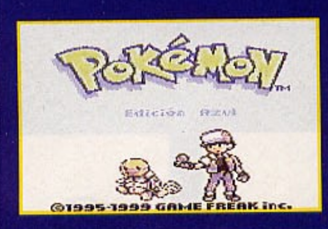
Características

- Game Boy
- Nintendo/GAME FREAK
- Rol/Aventura
- Noviembre
- 139 Pokémon
- Cable Link

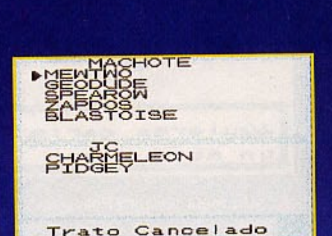
Azul, rojo, ¿cuál me compro?

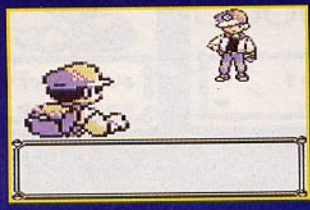
Bueno, en realidad eso da casi igual. **El desarrollo de la aventura, los escenarios y personajes que encontrarás en ambas versiones serán prácticamente los mismos** (sólo hay que constar que en cada cartucho hay 139 Pokémon y que la distribución de los Pokémon varía). Elige una de las dos, Roja o Azul, y comienza a jugar como un poseso, intentando hacer realidad el lema del juego (ya sabes: **"¡Hazte con todos!"**). En cuanto llegues a los **139 Pokémon coleccionados,** ya puedes ir haciendo amiguitos y buscarte uno que haya comprado la otra edición. Cuando lo tengas a mano, le enchufas un cable Link a su GB, y le hablas sobre las ventajas del intercambio. Entonces, una vez convencido, intentas cambiarle unos cuantos Pokémon que sí aparezcan en su edición y no en la tuya. **Recuerda: el reto es conseguir 150.** Si eres listo y buena persona (y mejor entrenador de Pokémon), podrás hacerte con todos, como Nintendo manda.



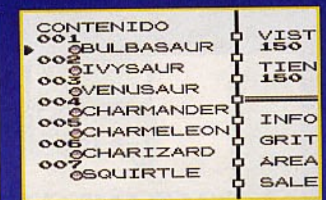




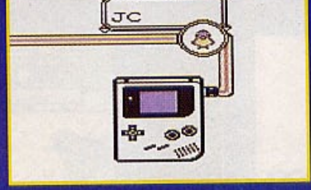












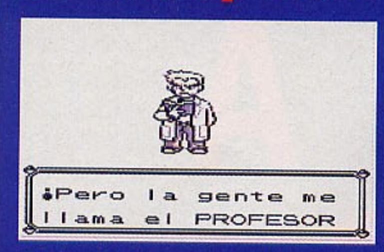
▲El intercambio de Pokémon sólo se podrá realizar en los PokéCenter. Allí, ambos jugadores deberán dirigirse al Club del Cable, y entrar en la opción intercambio, o en estadio, si lo que quieren es enfrentar sus Pokémon.

Bienvenidos a España

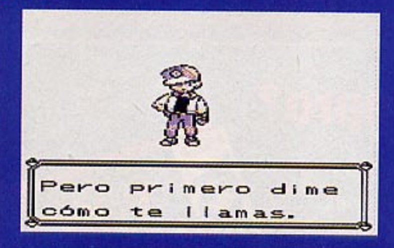
Aún quedan unas semanas, pero estamos al borde, a punto de ser absorbidos por el universo Pokémon. Aunque será en Noviembre cuando podamos ir dando brincos a la tienda a por nuestro cartucho de Pokémon, Nintendo nos ha facilitado una versión ya traducida al castellano en la que hemos estado comprobando **toda la jugabilidad y adictivo desarrollo de este mundo fantástico.** En cualquiera de las dos ediciones, Roja y Azul, encontraremos el mismo desarrollo del juego, es decir, un RPG de vista aérea en el que nuestro cometido es **convertirnos en "El Mejor Entrenador de Pokémon del Mundo"** dentro de un grandioso entorno poblado por humanos y Pokémon, con sus ciudades, sus casas, sus tiendas, y su propia fiebre Pokémon. Deberemos encontrar nuestro primer Pokémon (hablando a nuestros conciudadanos del pueblo Paleta nos enteraremos rápido de dónde) y **entrenarlo, mediante el enfrentamiento con otros Pokémon,** para que suba de nivel, con lo que el ataque, defensa y demás parámetros del Pokémon también aumentarán. Así, una vez conseguido un Pokémon fuerte y sanote, podremos empezar a pensar en **coleccionar los 150 Pokémon restantes, el gran aliciente del juego,** pues no es sólo el número lo que incita a **capturarlos (mediante Pokéball que deberemos conseguir en los mercados Pokémon),** sino la increíble variedad de ellos, cada uno con su propia personalidad, sus ataques especiales, o su, por qué no, adorable aspecto (¡queremos un Pikachu, ya!).

Como podéis apreciar, gráficamente no sorprenderá demasiado, ya que se basa en **combates por turnos (con figuras estáticas la mayoría del tiempo),** y en deambulares por pueblos de unas pocas casas (eso sí, con un perfecto scroll), pero está claro que el juego no busca éxito por esos lares, más bien **le sobra carisma** como para necesitar gráficos de película, música de cámara y lujos por el estilo. Es «Pokémon», y eso es suficiente para **augurarle un éxito** pocas veces vivido por cartucho alguno en nuestro país. Al tiempo.

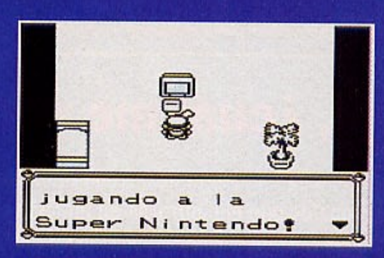
Primera partida, primer Pokémon



En cuanto comenzamos, el **profesor Oak**, con mucho porte, llena la pantalla y nos dedica unas palabras de saludo e introducción al mundo Pokémon.



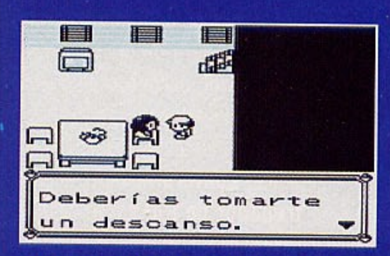
Luego resulta que **ni siquiera me conoce.** Hombre, si conocías a tío Enrique, sí, aquel que crió un Jigglypuff y le explotó en las manos. Bueeeno, me llamo JC.



Parece que ya empieza la cosa, y bien, porque, qué mejor que una partidita a la Super en una habitación con vistas superiores, una maceta, un ordenador...



Y abajo hay otra televisión en la que, si nos acercamos a mirar, están poniendo una película con 4 niños, según nos cuenta JC. En fin, desayunaremos algo.



Nuestra mamá, a la que acabamos de conocer, nos dice lo que veis arriba. Pues sí que... Eso debe ser que nos rellena la energía cada vez que habla con nosotros.



Hemos dado un paseíto por el pueblo, y todo el mundo habla de ir a ver al profesor Oak. Vamos a su casa pero no está él, sino su hija, que nos da un mapa. Pues gracias.



Por fin hemos llegado al laboratorio, donde todo el mundo respeta al profesor. Nos da la gran noticia: va a regalarnos un Pokémon de su propia cosecha. ¡Gracias!



Sí, bueno, ya suponíamos que estaban dentro de las Pokéball. ¿Estará divagando para dormirnos?, ¿qué bicho me habrá tocado? Ah, el de al lado es nuestro rival.



¡No me digas que es un Charmander! Pero, ¿no empezábamos con un Pikachu? Ah, no, eso era la serie de TV. Bueno, el caso es que este Pokémon parece fuerte.



¿Un mote para mi Pokémon? No señor, que diga él cómo se llama, que yo soy muy respetuoso y... Ha dicho Charmander. Sí, claro, que sólo saben decir eso, bien.



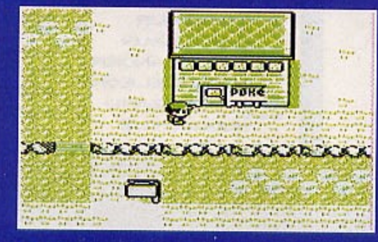
¡Allá vamos! Tras los últimos consejos del profesor sobre pisar o no la hierba porque salen **Pokémon salvajes,** nos vamos rápidamente a buscar hierba para pisar.



¡Aquí está! Es un Pokémon bastante parecido a una rata. ¡Ve, Charmander! Nos liamos a darle al **comando ARAÑAZO** y en tres turnos hemos terminado con él.



Después de eliminar a otros cuantos Pokémon, nuestro Charmander ya está en el **nivel 5 gracias a la experiencia.** Ahora, que el pobre no está para bailar garrotines.



Esquivando zonas de hierba hemos llegado a la siguiente ciudad y, sin hablar con nadie, hemos encontrado el **Centro Pokémon.** Según las instrucciones aquí..



Sí, según este chaval también. Los Centros Pokémon **curan todos los Pokémon que lleves** y sin pedirte un duro. Esto sí es ser caritativo, y no... ¿qué?, ¿mi Pokémon?



Aquí tiene, señorina, tome. **Mientras lo curan** suenan unos pitidos algo alarmantes, pero Charmander sale curado. El Jigglypuff que ronda por allí nos aconseja sabiamente.



Es hora de pasarse por la **tienda Pokémon,** porque así compramos pociones para nuestro Pokémon, y porque, la verdad, nunca hemos estado en ninguno.



Sí, qué pasa. No fui yo el que le puso el **nombre al pueblo,** ¿vale? Yo sólo venía a por unas pociones que... ¿no quedan? Es igual, póngame cuarto y mitad de PokéBall.



Según me han dicho, con las **PokéBall se cazan Pokémon salvajes.** Vamos a ver el mapa, para localizar a un Pidgeotto por ejemplo, que son muy monos.



¡Madre mía! Son las cinco de la tarde, y nosotros sin comer. Para la próxima nos acordaremos de que **se puede salvar en cualquier momento.** A ver si queda pan...

No te pierdas...



La fiebre Pokémon que estamos esperando en nuestro país ya ha cuajado dentro del propio juego. Ahí tenéis dos niños cambiando Pokémon.



La traducción al castellano, que ha mantenido toda la gracia que pudimos disfrutar en el cartucho americano. Ya veréis las frases que sueltan los malos.

Darwin tenía mucha razón

Aunque algunos Pokémon no evolucionan, la mayoría de ellos **irá cambiando de aspecto a medida que su experiencia aumente.** Este Bulbasaur, por ejemplo, llegará a tener, tras las dos evoluciones correspondientes, una barra de energía capaz de resistir el ataque de seis Pokémon bien entrenados, nuevos tipos de ataque, y siempre soportando esa planta que lleva a la espalda. Rayadas del tipo de "planta en espalda" son bastante comunes entre los Pokémon, no creáis que sólo es él el tío raro.



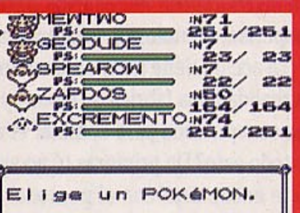
IVYSAUR
SEMILLA
AL 1.0m
Nº.002 PE 13.0kg
Cuando el bulbo de su espalda crece, parece no

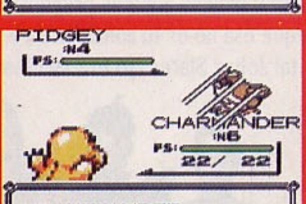




Cómo se lucha







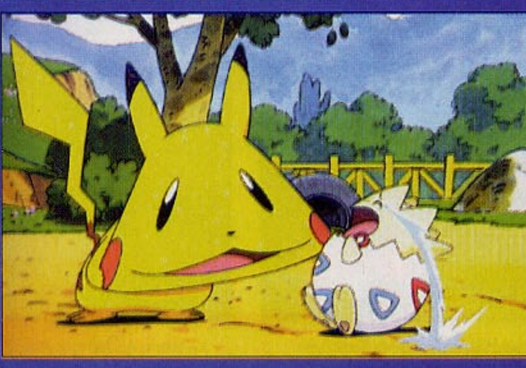
La lucha es el momento más importante en cuanto a la cría de Pokémon se refiere. Nuestros elegidos **(podremos llevar hasta seis Pokémon a la vez,** aunque lucharán de uno en uno) se enfrentan a un Pokémon salvaje, o propiedad de un entrenador (él también puede llevar hasta seis Pokémon a la batalla). Lo primero es **escoger entre un ataque, utilizar un objeto, cambiar de Pokémon o escapar.** Cuando elegimos ataque, deberemos utilizar **una de las cuatro habilidades** que puede llegar a tener nuestro Pokémon. Después es nuestro adversario el que elige. Cuando hayamos conseguido mermar su barra de energía, podremos **eliminarlo y ganar una cantidad de experiencia** (proporcional a la fortaleza del Pokémon eliminado) o **intentar capturarlo con una Pokéball.** Si el adversario está lo suficientemente cansado, la Pokéball lo atrapará y... otro Pokémon al bote.

Terminada la batalla, nuestro Pokémon puede aprender nuevas habilidades, e incluso evolucionar.

La película, aún más popularidad y fama

Se estrena el **12 de Noviembre** en USA. Sabéis que incluye un corto (Pikachu's Vacation) y que veremos cinco Pokémon nuevos en su metraje. Llegará a España el año que viene, y será recomendable haber jugado antes para disfrutarla.











La película se titula «Mewtwo Strikes Back», es de la Warner, y conserva el estilo de la serie de dibujos animados.

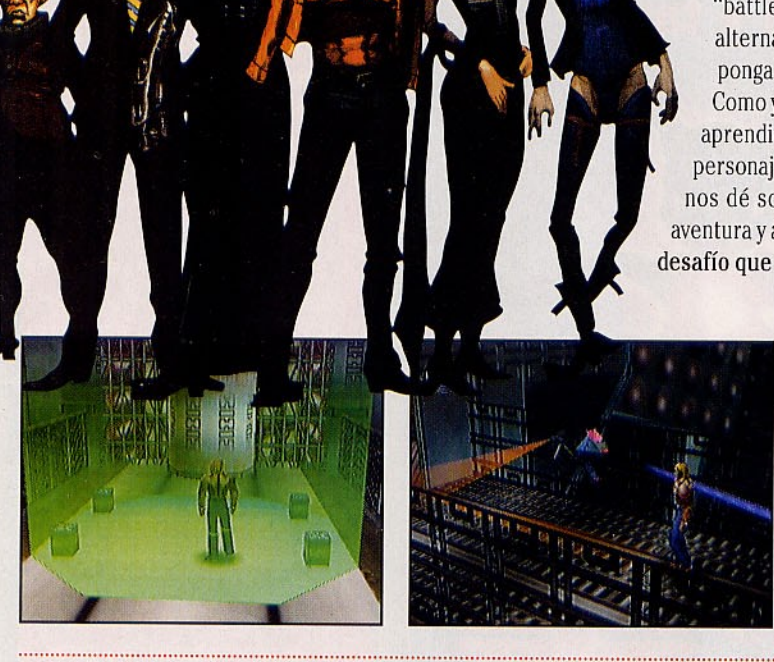
Hybrid Heaven

El "Desafío Total" de Konami

Como en la genial película de Schwarzenegger, **nada es lo que parece en el juego de Konami.** Los clones de humanos campan a sus anchas por el guión, y no será hasta el mismo final de la aventura cuando sepáis quién sois en realidad: quién son los buenos, los malos y el porqué del desarrollo. **El argumento de «Hybrid Heaven»** tiene los ingredientes necesarios para capturar a la primera: **suspense, tecnología, misterio, acción y mentiras...**

La acción tiene lugar en un **complejo laberíntico** que es en realidad una fábrica de clones y armas donde se prepara una conspiración para dominar el mundo. ¿Quién es el jefe de todo esto? De primeras tú no sabes nada. Sólo que cuando te encuentras con el personal de la base, ellos te reconocen e incluso algunos preguntan qué diablos haces ahí, porque ésa no es tu zona. Antes, en la intro, hemos visto a un tal Johny Slater -¿o era su clon?- aceptar la misión de cambiar al presidente de los USA por su doble. Pero Slater muere -¿o no muere?- delante de su novia, en una estación de metro, a manos del propio Díaz. Y así, con el lío padre armado, comienza «Hybrid Heaven»...

El juego es una mezcla de exploración, acción y RPG de los de combate por turnos. Manejamos a **Díaz, un tipo enormemente poligonal** al que ayudaremos a desenvolverse por el entramado de puertas, ascensores y salas secretas que componen la base. La acción comienza lenta, porque los escenarios parecen muy vacíos y, salvo cargarse las cámaras de vigilancia con la pistola, todo se reduce a caminar y atravesar puertas. **El espectáculo llega con los combates, y fluye suavemente con algunas secuencias realmente impresionantes.** Los combates se desarrollan con un sistema de turnos que no parecen tener un patrón fijo. Puede que ataquemos tres veces seguidas, o una, o que el rival haga lo propio. El caso es que podemos utilizar movimientos o ítems, y que ganar nos permite aprender nuevos golpes, conseguir objetos o potenciar distintas partes del cuerpo. Las luchas son fundamentales en el juego, y precisamente por eso uno de los modos es un "battle" donde reviviremos las batallas con la alternativa de enfrentarnos a otro jugador que ponga su propio personaje (vía Controller Pak). Como ya os hemos dicho que nuestro héroe va a aprendiendo a medida que avanza, puede que el personaje de nuestro amiguete sea muy superior y nos dé sopas con onda. O sea que volvemos a la aventura y a tratar de avanzar lo máximo posible. Un **desafío que estamos dispuestísimos a aceptar.**



Modo Battle







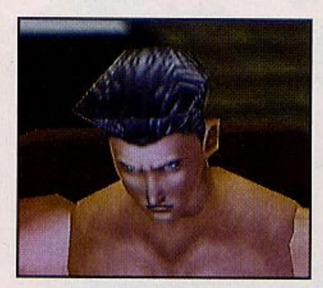
▲ **El modo batalla** *se abre desde el menú inicial y nos invita a entrar en combate directo con los monstruos del juego. Entre las opciones que ofrece hay una muy interesante para dos jugadores. Pero si prefieres jugar tú sólo, puedes elegir entre un "survival" y una batalla contra cinco monstruos. En el primero, cuando te cascan, adiós battle. En el segundo, gana el que consigue mejor media de victorias.*

El espectáculo de «Hybrid Heaven» llega con los combates, que serán por turnos y animación real.

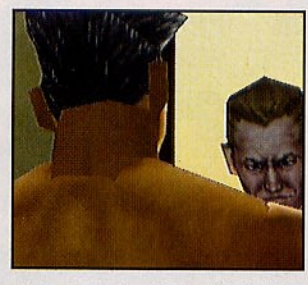




▲ **La acción** *empieza en Washington, a finales del año 2.000. Con esta imagen comienza la apasionante intro del juego, que nos enseña todo lo que viene ahora...*



▲ **Johny Slater** *está viendo la tele y, entre zappings, hay una noticia que le llama la atención: el próximo encuentro entre el presidente ruso y el americano.*



▲ **Tras la ducha,** *Slater recibe la visita de un extraño tipo que le encarga la misión de secuestrar al presidente yanqui y dejar un clon en su lugar.*



▲ **Cambiamos a Nueva York,** *una oscura estación de metro, justo al día siguiente del episodio de Washington. Algo increíble va a suceder...*



▲ **La novia de Johny** *está en el andén. En teoría ha quedado con él. A su izquierda hay unos tipos con una pinta muy rara. Entonces ve a su chico...*

Compañía: **Konami** Tipo de juego: **Acción - RPG** Lanzamiento: **Septiembre - octubre**

Y aquí, ¿cómo diablos se lucha?



Sitúate cerca del adversario *y pulsa A antes de que te ataque. Aparecerá un menú para elegir entre ataque y uso de ítems.*



Si eliges ítem, *te dará opción para regenerar tu energía o utilizar algún tipo de arma (tipo poción) que hayas recogido/obtenido antes.*



Hay ítems de energía y fuerza *que te cargan de ídem en una secuencia espectacular. Puedes recuperar vida o doblar tu fuerza...*



Las "armas" actúan *sobre el cuerpo del rival. Ésta que hemos utilizado le ha congelado, hay otras para disminuir su velocidad...*



Si optas por ataque, *aparece una lista de movimientos diferentes según utilices puños o piernas. Elige la más adecuada a la situación.*



El golpe se ofrece *con una animación en tiempo real que da idea del impacto conseguido en el enemigo. Casi nos le cargamos.*



Pero ellos también atacan, *ante lo cual puedes decidir entre dar un paso atrás (que es lo que estamos haciendo aquí), protegerte y...*



... Y contraatacar, *con un perfecto esquive del golpe y una respuesta que sale automática de nuestro jugador.*



Con el botón R, cerca del rival, *conseguimos agarrarle por el cuello. Si pulsas A en ese momento aparece una nueva lista de opciones de ataque en forma de técnicas.*



Las técnicas permiten ejecutar *movimientos más eficaces, que por supuesto aparecen en pantalla con animaciones más conseguidas y potentes.*

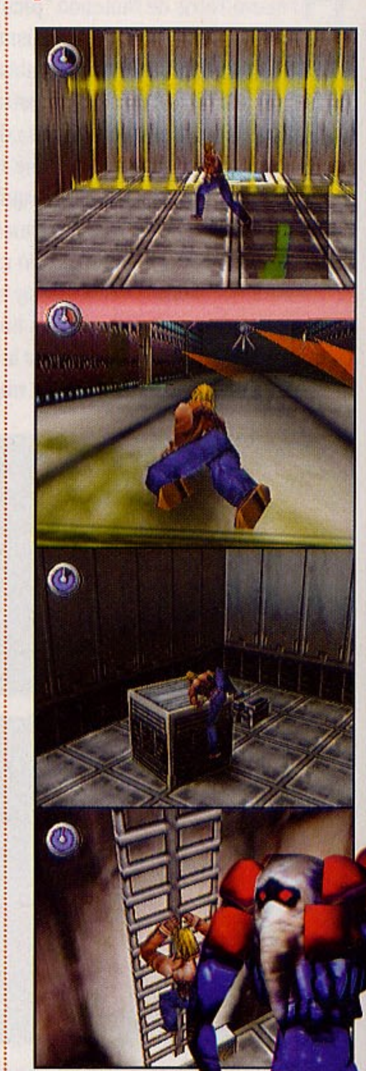


Tras la victoria, *aprenderemos nuevos movimientos que iremos acumulando en nuestra lista de golpes. Así, la experiencia de lucha será valiosísima para continuar.*



Y cuando alcancemos un nivel determinado, *piernas y brazos se verán potenciados tanto en ataque como en defensa. Tenlo en cuenta para atacar con los más fuertes.*

Díaz lucirá una perfecta animación



La gama de movimientos *será increíble. Y no sólo por las secuencias de lucha, sino más aún por el lado aventurero del juego. Díaz demostrará una perfecta coordinación y una gran capacidad para desplazarse por los escenarios.*



Díaz *es el héroe del juego, a pesar de lo que parezca en la intro. Empieza la aventura armado con una pistola que le servirá por ejemplo para activar los interruptores que abren las rejas de seguridad.*

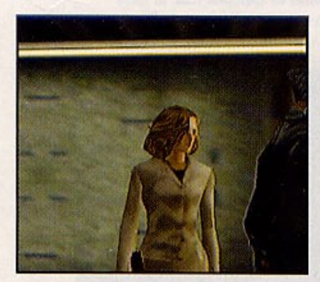
Primera impresión

☺ Aprender nuevos golpes, movimientos, conseguir objetos a medida que ganamos los combates con los diferentes enemigos -humanos, bestias...- que salen al paso.

☺ La ambientación es magnífica. Los efectos de luz, el sonido, todo crea una sensación de cine total.

☹ Los escenarios pecan de falta de detalle. Ofrecen solidez y se aprovechan de unos buenos efectos de luz, pero parecen un poco sosos.

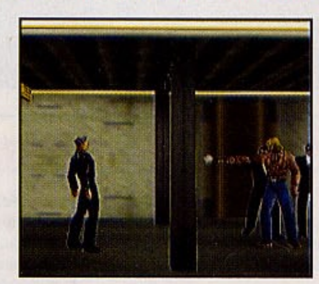
☹ A veces habrá que recorrer largos pasillos sin que aparentemente hagamos nada. El juego empieza muy lento y tiene un desarrollo algo pausado.



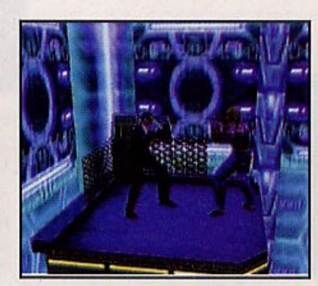
Pero Johny *no la ve a ella y pasa como hipnotizado a su lado. ¿Es realmente Johny quien aparece en esta imagen, o quizá un perfecto clon?*



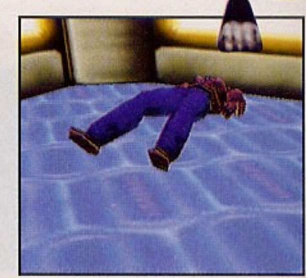
Johny se dirige *hacia los tipos de la izquierda, pero en un momento uno de ellos saca un arma y se dispone a disparar a nuestro protagonista (hasta ahora).*



Johny cae abatido *por los disparos de ese maníaco. Enseguida los hombres de negro sujetan al asesino y se le llevan a regañadientes a un ascensor.*



Durante la bajada, *el hombre de la melena (Mr. Díaz), se zafa de los chicos de negro. A uno le deja inconsciente y al otro le tira ascensor abajo.*



Díaz oye un pitido *en sus oídos y pierde el conocimiento. Cae a gran altura desde el ascensor, pero una fuerza superior le detiene antes del impacto...*

The New Tetris

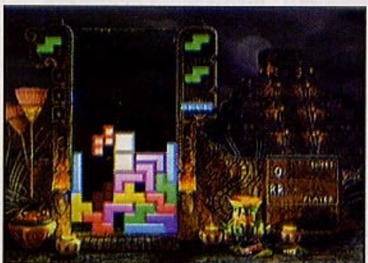
Compañía: **Nintendo - H20/Blue Planet** Tipo de juego: **Tetris** Lanzamiento: **25 Octubre**

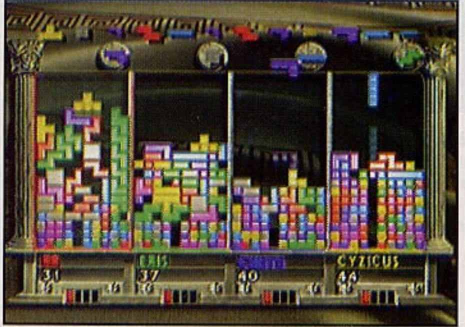
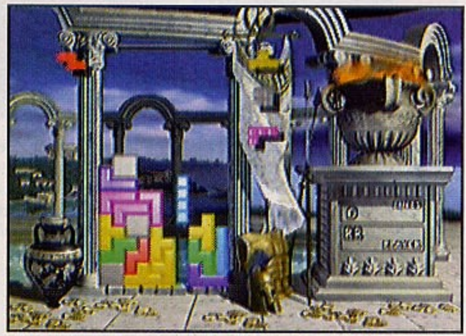
Cuantas más líneas, mejor

El nuevo Tetris de Nintendo **"pica" desde el principio.** El reto continúa siendo el mismo de siempre, hacer líneas, pero los alicientes cambian: y ahí está lo gordo. Esta vez no sólo desafiaremos a nuestra maltrecha perspectiva espacial –al fin y al cabo se trata de encajar piezas que bajan cada vez más rápido–, sino que el juego nos propone descubrir una serie de **maravillas arquitectónicas.** Para destaparlas se nos exige alcanzar un número de líneas determinado. No, nada del otro mundo, sólo cuatro mil y pico para descubrir la segunda maravilla. ¡¡Y hay siete!! Menos mal que el cartucho guarda (y acumula) las líneas que hagamos en cada partida (aún después de apagar la consola), si no...

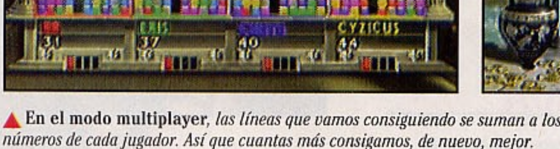
Otro buen incentivo es el **modo multijugador.** O lo que es lo mismo, cuatro ciudadanos de a pie histéricos ante la pantalla, haciendo líneas como posesos y pasándole basura al rival. Todo un espectáculo contemplar las caras de irritación o satisfacción según quien pase líneas o recoja tempestades. No hay pantalla partida. **Son cuatro Tetris simultáneos y os aseguramos que es la bomba.**

Esperan más novedades en este remozado Tetris. Y no sólo visuales, aunque ya veis qué **buen tratamiento se le ha dado a piezas y escenarios.** Hablamos de cosas como que al eliminar determinadas piezas obtengamos puntos extra, o la "sombra" que nos indica dónde va a caer la pieza, nuevas músicas y un montón de sorpresas que harán de este Tetris el más imprescindible de todos.

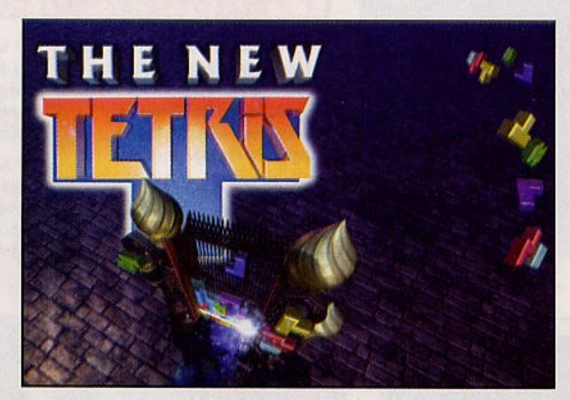



▲**Muchas cositas nuevas** *en «New Tetris»: la posibilidad de formar bloques (como el que veis arriba) que dan más puntos cuando nos los cargamos; la sombra de las piezas, para facilitar el montaje; puedes reservarte una pieza y hacer uso de ella cuando te venga mejor; los escenarios van cambiando según el nivel en el que nos encontremos...*



▲ **En el modo multiplayer,** *las líneas que vamos consiguiendo se suman a los números de cada jugador. Así que cuantas más consigamos, de nuevo, mejor.*





¡¡Esto es una pasada total!!




▲ **La gran novedad** *de este Tetris es el modo multiplayer, que abre la pantalla a cuatro jugadores simultáneos con posibilidad de arrojarse fichas unos a otros. Doble fórmula para "fastidiar": "hot potato" (cambia el destino de la "basura") y "directed" (ya está decidido a qué jugador van las piezas del otro).*

Primera impresión

☺ *El modo multijugador es un bombazo. De lo más divertido que hayamos probado para cuatro mandos.*

☺ *Aliciente extra para hacer líneas y más líneas: descubrir las siete maravillas del mundo, con pelos y señales.*

☹ *No se nos ocurre nada. Excepto que acabemos saturados de fichas y soñemos por las noches que estamos encajando piezas, que a más de uno ya le ha pasado.*

Las siete maravillas







▲ **Es el gran objetivo del juego:** *descubrir las siete maravillas del mundo. Cada una nos "solicitará" amablemente un número determinado de líneas. Puede que la primera la destapes enseguida: no es tan complicado alcanzar las líneas que pide. La segunda ya se eleva a las cinco mil. ¡Pufff! Qué sudores. Pero tranquilo, la batería del cartucho guarda el número total de piezas que hayas hecho, así que mucha paciencia y persevera, que el premio merece la pena. Porque no es que sólo se descubra la maravilla en sí, es que además nos ofrece un recorrido poligonal y renderizado por los alrededores. Y hablamos de monumentos como la pirámide de Chichen Itzá, la torre Eiffel, el Partenón y cosillas semejantes.*



▲ *En partidas a* **dobles,** *el ganador se apunta además las líneas que haya hecho su rival.*

World Driver Championship

¿El Juego de coches definitivo?

Ha alcanzado notas excelentes en las revistas especializadas de medio mundo, lleva seis semanas consecutivas en lo más alto de la lista del "Worldcharts" (los videojuegos más populares) de Internet, y se está vendiendo como churros en USA. Para que veáis las ganas que tiene el personal de hincar el diente a los arcades de coches, y para que veáis también las buenas artes de **Boss-game («Top Gear Rally»)** con estas cosas. Hablamos, claro, de «World Driver Championship», el nuevo simulador de coches/velocidad, que nos traerá Infogrames dentro de nada, en noviembre.

¿Y por qué ha levantado tantas pasiones este cartuchito tras su reciente estreno en Estados Unidos? Pregunta fácil. Al menos para nosotros, que ya lo hemos probado (y bien probado). **El aspecto técnico** es la primera clave. Se ofrece **alta resolución sin Expansion Pak**, los gráficos aparecen nítidos y brillantes y la sensación borrosa de otras pantallas ha pasado a mejor vida. Como la niebla. Así **la sensación de profundidad es inigualable**, y los escenarios, variados y muy ricos en detalles, lucen con todo el esplendor. De día y de noche. En la ciudad y en el campo. Completa esta buena primera impresión la **suavidad** con que se desplazan los coches. **Quizá la sensación de velocidad no convenza** de inicio, pero que sepáis que dependerá mucho del coche que manejéis. Cada modelo tendrá un comportamiento diferente. Velocidad, frenada, agarre, cambio de marchas... y cada parámetro influirá tanto en la forma de conducción como en la sensación de rapidez.

La segunda clave tiene que ver con la mecánica de juego. Está diseñada para que **dure y dure sin irritar** al público, sino invitándole a resolver nuevos retos. Hay siete escuderías diferentes, cada una con varios modelos (no son reales, aunque notaréis semejanzas con modelos GT), pero de primeras sólo es posible "fichar" por dos de ellas. Hay que demostrar a los jefes de equipo de las demás que somos buenos pilotos y nos merecemos el sueldo. ¿Cómo? Ganando carreras. Los dos primeros torneos pueden servirnos de trampolín para **escalar puestos en el ranking** (partimos en el 30), y son el pasaporte para competir en las otras 8 copas que esperan después. Cada copa tiene un número de circuitos (muchos de ellos se repiten, aunque añaden nuevos tramos) y exige una cantidad determinada de vueltas. Pero lo mejor es que cuando creas que no queda más (cosa difícil, porque el nivel es bastante alto), todavía esconde una sorpresa en forma de más y más torneos.

En fin, que visto lo visto, **la calidad gráfica, la suavidad de manejo, el aspecto de los coches, la golosina de competir con alicientes,** estamos sin duda ante el juego de coches más logrado para la Nintendo. Pero no adelantemos acontecimientos. Todavía tenemos que puntuarlo...



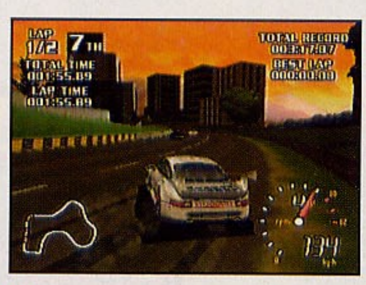
◀ **La solidez de coches** *y escenarios proporciona al juego una sensación de realismo, potenciada por las reacciones de los autos.*

Tracción a doble pantalla





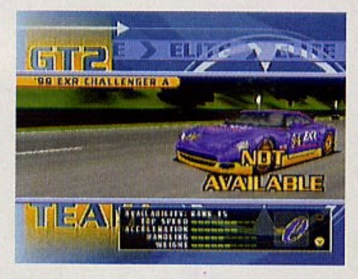

▲ **Se ve igual de bonito y, lo que es mejor, corre exactamente a la misma velocidad.** *Sí señores, lo hemos comprobado en nuestras carnes, y el modo multi (a dos) de World Driver es tan eficaz como el individual. Sólo que aquí, además, podrás medir tus dotes con los amiguetes y comprobar qué es lo que has aprendido. Por cierto que esperamos que sea suficiente, porque en esta opción podréis jugar con todos los coches que hayas ido ganando en el modo torneo.*



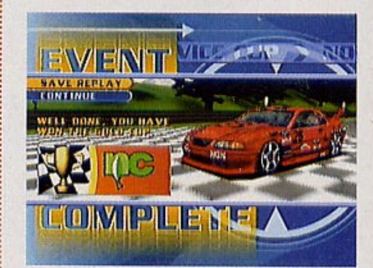
▲ *Así corre World Driver en* **resolución normal.** *Fijaos en el brillo y la nitidez de los gráficos.*

No es un juego de fútbol, pero también va de "fichajes"



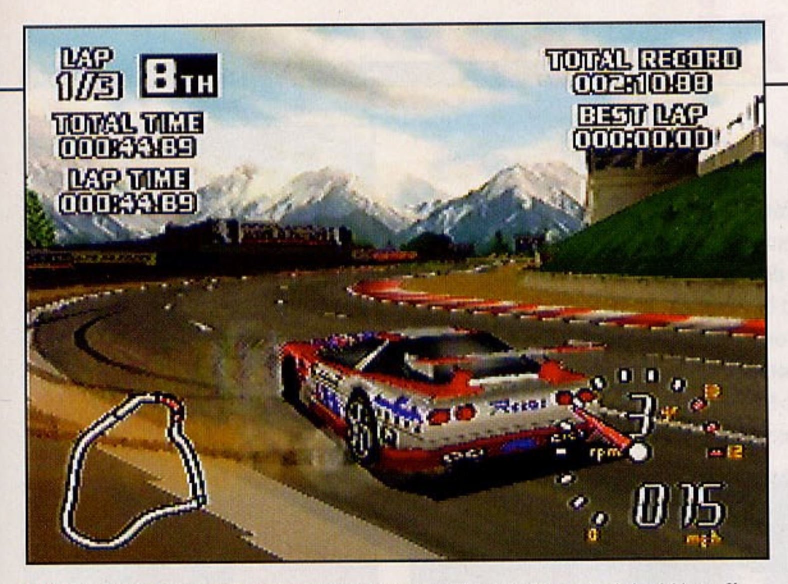






▲ **El sistema de juego** *consiste en ir demostrando nuestras dotes de pilotos para subir en el ranking y fichar por escuderías más potentes. De inicio sólo dos equipos nos "tiran los tejos". Sus coches son rápidos pero habrá que echar el resto para ganar las primeras carreras. Consigue puntos y se abrirán nuevos torneos, más circuitos y todos los modelos.*

Compañía: **Midway/BossGame** Tipo de juego: **Coches** Lanzamiento: **Noviembre**



▲ **Las físicas de los coches,** *sus reacciones, ponen de manifiesto el carácter simulador del juego. Un despiste con el volante a demasiada velocidad, y el derrape está asegurado. Control y pericia, compañero.*







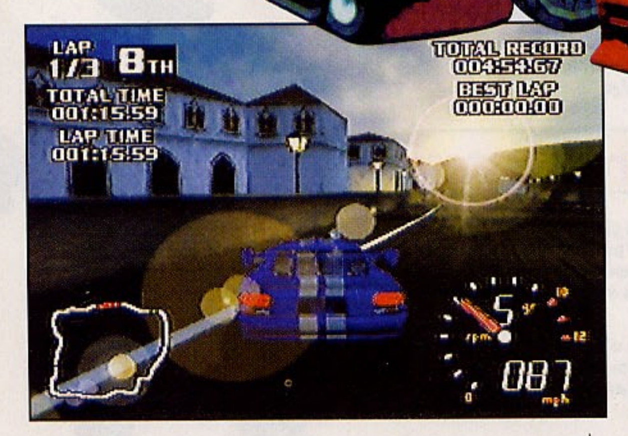
«World Driver» es el juego de coches que mejor explota las posibilidades de la Nintendo 64.



▲ **Competimos** *contra 8 pilotos en circuitos muy largos, situados en diferentes ciudades y países del mundo.*

▲ **Las carreras nocturnas** *añaden espectacularidad a la competición, y permiten saborear unos soberbios efectos de luz.*

▲ **Los coches** *no son reales, pero desde luego lo disimulan perfectamente. No hay marcas, pero da igual. Su diseño está cuidadísimo.*





▲ **Los modos de juego** *incluyen campeonato, carrera arcade, contrarreloj y entrenamiento. El mejor es el primero, sin duda.*



▲ **La categoría GT2** *nos invita a participar en 10 copas, que iremos abriendo durante el juego.*

Primera impresión

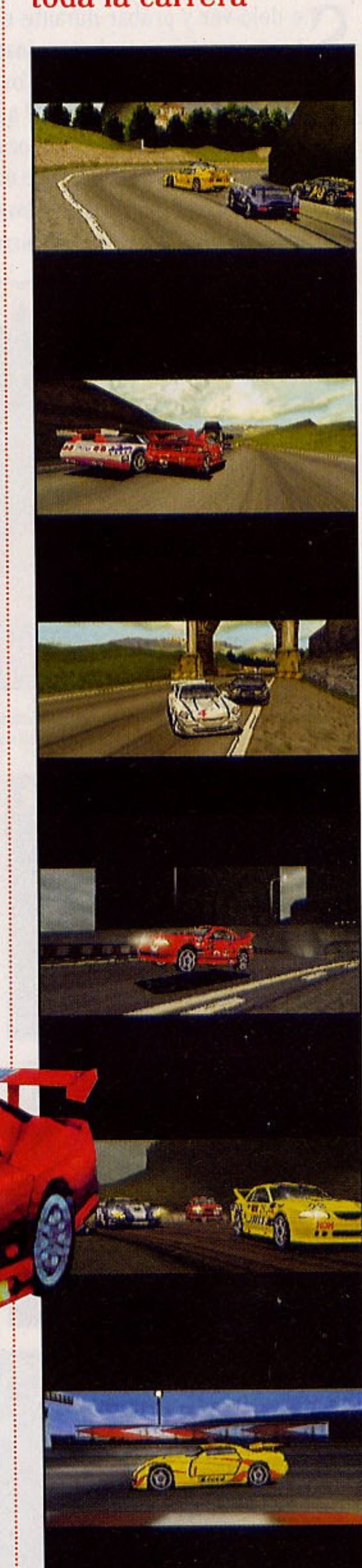
☺ La calidad visual. Nítido, brillante, buenísimos efectos de luz. ¡¡Nada de niebla!!

☺ La mecánica de juego es original y refrescante. Mola lo de fichar por escuderías, y que te den opción a nuevos coches cuando demostramos que podemos pilotarlos.

☹ La sensación de velocidad arroja algunas dudas. ¿Es lo suficientemente rápido?

☹ Los coches no son reales. Son chulísimos, están muy logrados y en algún caso se parecen a modelos de verdad, pero no hay licencias por ningún lado.

Repítelo y disfruta de toda la carrera



▲ **El modo "replay"** *pone los pelos de punta. Hemos visto muchas repeticiones de juegos de coches, pero ésta se lleva la palma. La calidad de las imágenes, la suavidad en el cambio de cámaras, ¡repite todas las vueltas! Lo dicho, mucha emoción y mejor trabajo.*



Jet Force Gemini

Compañía: **Nintendo** Tipo de juego: **Shooter 3D** Lanzamiento: **Noviembre**

Todo listo para el "shooter" de Rare

Se dejó ver y probar durante el reciente ECTS de Londres, en un cartucho terminado y sin fisuras. O sea que ya está listo, y de hecho os aseguramos que su fecha definitiva será **noviembre.** Y que **saldrá traducido.** Aunque ya estáis al tanto de su historia, recordaremos que «JFG» es un "shooter" espacial que nos traslada a mundos de fantasía en compañía de tres nuevos héroes: **Juno, Vela y su perro Lupus.** La acción transcurre en un remoto lugar de la galaxia, de colores hasta las cejas, donde el equipo JFG tiene que hacer frente a las ansias invasoras de un tal Mizar. Serán **120 stages de disparos,** que cada héroe recorrerá en solitario hasta la batalla final, donde se reagruparán para acabar con el invasor. En el lado técnico, «JFG» destaca por sus **fluidas animaciones, el juego de cámaras** y sobre todo los **efectos de luz en tiempo real,** que llenan la pantalla de brillo y colores. Más, en el próximo número.







Cada misil *despliega un efecto de luz (en tiempo real) diferente. Así, la pantalla se llenará de luces cuando utilicemos varias armas simultáneamente.*



La cámara *se mantiene "sobre el hombro" del protagonista durante el juego, pero cambia a "falsa primera persona" en el momento de apuntar.*



Cada personaje *dispondrá de una habilidad única que deberá aprovechar durante el juego.*

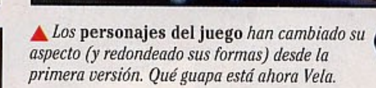






Un modo cooperación *a dos jugadores nos permitirá controlar a un robot llamado Floyd, que viajará junto al héroe.*





Los **personajes del juego** *han cambiado su aspecto (y redondeado sus formas) desde la primera versión. Qué guapa está ahora Vela.*





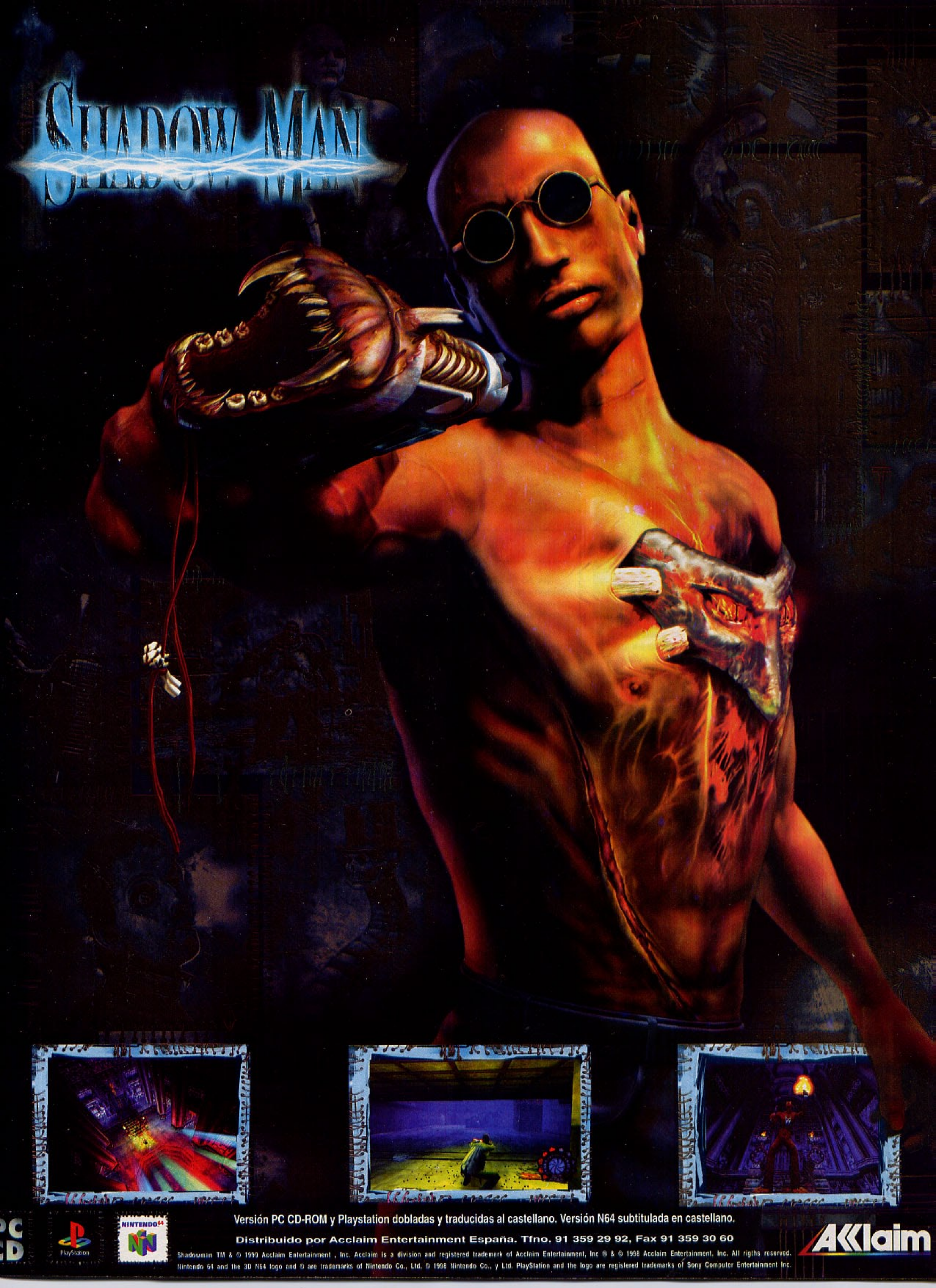
Primera impresión

☺ La apariencia gráfica: el modelado 3D es perfecto, los efectos de luz apabullan, y los colores llenan de vida la pantalla.

☺ La traducción al castellano. Muy bien por Nintendo, que lo está logrando, por fin.

☺ Los innumerables retrasos que está sufriendo el jueguecito. Ahora nos vamos a noviembre.

☹ Que precisamente por los retrasos, al final acabe saliendo a la vez que los otros grandes monstruos, como DK64 o Perfect Dark.


SHADOW MAN
PC CD
PlayStation
NINTENDO64
Versión PC CD-ROM y Playstation dobladas y traducidas al castellano. Versión N64 subtitulada en castellano.
Distribuido por Acclaim Entertainment España. Tfno. 91 359 29 92, Fax 91 359 30 60
Shadowman TM & © 1999 Acclaim Entertainment , Inc. Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc ® & © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. All rigths reserved.
Nintendo 64 and the 3D N64 logo and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1998 Nintendo Co., y Ltd. PlayStation and the logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Acclaim

Worms Armageddon

Compañía: **Infogrames - Team 17** Tipo de juego: **Estrategia/Arcade** Lanzamiento: **Noviembre**

Guerra de gusanos

El juego que ha traído en volandas a los PCadictos últimamente está a punto de aterrizar en el universo Nintendo. Team 17, papás de las criaturitas, planea tener listas las versiones N64 y GBC para noviembre. Id pues preparando el equipo de combate que vais a descubrir una **original forma de guerrear,** una de risas y situaciones divertidas, muy diferente a todo lo visto hasta ahora. Porque de momento, **los batallones se componen de gusanos.** ¡Gusanos! Que se reparten estratégicamente por locuelos y simpáticos escenarios 3D en pos de la victoria total. Cada batallón constará de hasta **ocho miembros** por barba, y la mecánica obliga a un turno de movimiento o disparo para cada bando. **Estrategia en tiempo real,** sí, pero nada que ver con «Command & Conquer». **Habrá 40 armas especialísimas** para elegir, todas tan imaginativas como imposibles. Acción a raudales y un modo multijugador tan loco como el planteamiento aseguran horas y horas frente a la pantalla. Y cientos de risas.



▲ **Para el modo "single"** *se han diseñado cerca de 30 niveles diferentes de lucha contra la CPU (cada uno con vuestro correspondiente batallón), pero en multiplayer nos han asegurado que la diversión no se acabará nunca porque los escenarios se regenerarán aleatoriamente.*





Primera impresión

☺ *Que por fin tengamos en Nintendo a estos simpáticos gusanos, que por cierto han recibido un tratamiento especial para la ocasión.*

☺ *La estrategia más divertida. Se combate por turnos, y cada uno puede elegir límite de tiempo, distribución de las armas…*

☹ *Lo que ha convencido en PC no tiene porqué gustar a todos los consoleros. Pero bueno, eso lo sabremos en cuanto salga el cartucho.*

☹ *¿Problemas de visión? Sí, salen pequeñitos los gusanos, pero el juego es así. ¡Acercaos más a la pantalla, que os pisotean a los bichejos!*

Armageddon en GBC





▲ **Leeos otra vez el texto de la preview** *y aplicad lo que os hemos contado a esta versión GBC. Bueno, le quitáis algunas armas (aquí tendréis 14) y le añadís niveles (¡50, nada menos!). Todo lo demás será igual. De jugable, de divertido (podréis combatir con un amigo sin Game Link) y de bien hecho: fijaos qué colorido y qué gráficos (será sólo para GBC).*

Ronaldo V-Football

Compañía: **Infogrames** Tipo de juego: **Fútbol** Lanzamiento: **Noviembre**

¡Samba Brasileira!



▲ **Gráficamente** *estará por encima del resto de juegos de fútbol de Game Boy.*



▲ **Un lujo.** *Plantilla de 22 jugadores para cada equipo, y nombres reales.*



▲ **Y como guinda,** *la exclusiva Copa Ronaldo entre los modos de juego.*

Os acordáis que no hace mucho os contamos que **Ronaldo había "fichado" por Infogrames?** Pues bien, aquí tenéis el primer fruto (de lo más apetecible) de esta colaboración. El **astro brasileño firma un simulador de fútbol que promete acabar de un plumazo con la (mala) fama de los juegos portátiles de soccer.** Primer dato: participan los mejores jugadores del mundo. Son **114 equipos, 71 selecciones y 43 clubes europeos,** con sus plantillas actualizadas, nombres y uniformes reales. Más datos: 6 modos de juego, con el estreno de la exclusiva Copa Ronaldo, modos arcade y simulación, posibilidad de crear tácticas de juego… Y si todo esto no os basta, echad un ojo a las imágenes. Gráficamente promete, y nos han soplado que la **jugabilidad será rápida y adictiva, sin problemas en los controles.** Ansiosos estamos de marcar goles contigo, **SuperRonaldo.**



▲ **Si además de impresionar gráficamente,** *ofrece la jugabilidad que prometen sus creadores, estamos sin duda ante el juego de fútbol definitivo, y por supuesto un rival de tomo y lomo para FIFA.*

Primera impresión

☺ *Muchos equipos, alineaciones reales y actualizadas. Eso sólo basta para distinguirlo del resto.*

☹ *Este año el mejor juego de fútbol sólo va a estar disponible en GBC. Tendría narices el asunto, desde luego.*

Definitivo: «Resident Evil 64», a la venta en noviembre

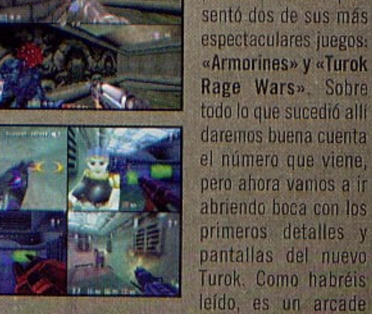
El **día 26**, para ser exactos, Virgin pondrá a la venta el cartucho N64 del RE2 de Capcom. Que resuenen las campanas, que la ocasión lo merece. Pero no tan alto que, también definitivamente, **va a salir en inglés**, sin traducción. Bueno, ¿y qué supone eso



comparado con que hayan cabido en el cartucho los dos 2 CD del juego de PS-X, con las secuencias FMV, las voces? Nada. Y si encima le añadimos que los gráficos estarán en alta resolución, que el nivel de violencia es ajustable por el consumidor, que hay nuevos trajes ocultos... tenemos el mejor RE2 de todos los tiempos. Así que mucho ojo, que sale ya.

«Turok Rage Wars» sale a la luz. Lee aquí los primeros detalles





El día después de que el ECTS cerrara sus puertas, Acclaim presentó dos de sus más espectaculares juegos: **«Armorines» y «Turok Rage Wars»**. Sobre todo lo que sucedió allí daremos buena cuenta el número que viene, pero ahora vamos a ir abriendo boca con los primeros detalles y pantallas del nuevo Turok. Como habréis leído, es un arcade **diseñado específicamente para multijugador** (aunque también dará opción de jugar en modo 1player). Se desarrollará en **36 enormes mapeados**, en los que podremos utilizar hasta **16 armas** diferentes. La cifra de personajes aún no está definida, pero se habla de **17 caracteres**, con presencia de viejos conocidos y nuevas caras. Habrá 4 modos especiales multiplayer, y uno de los detalles más curiosos que nos han contado es que cada jugador podrá salvar sus propias estadísticas en el mismo cartucho. Más, en el próximo número.

Avalancha de Konami en Game Boy Color

Está preparada para octubre, y también incluimos algo de Nintendo 64. Lo primero que veremos será **«Crazy Bikers»**, uno de motocross superdivertido, que tiene fecha oficial para mediados de mes. Le seguirán **«Azure Dreams»**, un RPG que ha arrasado en 32 bits y **«NBA Pro 99»**, también en octubre. Casi al mismo tiempo llegarán la versión N64 del título de basket y **«NHL 99»**.

«Game & Watch Gallery 3» estará disponible en diciembre

Si os gustó «Game & Watch Gallery 2», el re-mix de clásicos de Nintendo, preparaos para su secuela, que saldrá en diciembre para GBC. Nosotros ya



hemos probado la versión japonesa y hemos alucinado con sus **cinco juegos** (diez, con los originales) y el suave y colorista aspecto gráfico.

Bass Hunter 64

Compañía: **Take 2 (Gear Head)** Tipo de juego: **Simulador de pesca** Lanzamiento: **Octubre**

Vámonos de pesca

El primer juego de pesca que aparece en N64 promete una buena simulación del arte de la caña y el anzuelo. Ah, sí, pero, ¿un juego de pesca? La curiosidad nos obligó a probarlo y... picamos. ¿Razones? Que **su planteamiento, a pesar del interés en buscar una simulación perfecta, no aburre.** En «Bass Hunter 64», para pescar buenos ejemplares no se necesitan años de práctica: hay un sonar que nos dice dónde debemos tirar la caña, basta con parar la motora y lanzar con tino. Después, con un toque al stick y un botonazo se suelta el sedal y hala, a recoger. Ahí empieza la gracia. ¿Qué anzuelo quieres? Hay para dar y tomar, pero no todos están disponibles al principio. Primero consigue puntos, participando en los torneos iniciales y pescando ejemplares de tamaño medio. Poco a poco le cogerás el tranquillo a lo de tirar-y-recoger.

Y, bueno, está todo muy resumido pero seguro que os habéis enterado. Conseguir que un juego de pesca cale entre el gran público no es fácil. La receta de Gearhead tiene también unas **buenas dosis de animación, una atmósfera** que te traslada la tranquilidad de todo buen lugar de pesca, y un combinado de realismo que incluye **comportamiento de los peces, variedad de especies y reacciones más o menos reales al tipo de anzuelo y técnicas de pesca que utilicemos.**

Útiles de pescador



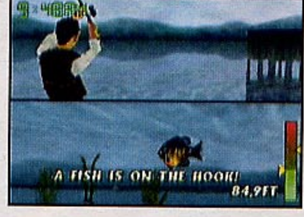
▲ **La tienda de pesca** *será la opción más divertida para los fans de este deporte. Las victorias que consigas en el torneo te reportarán puntos con los que comprar nuevos anzuelos, cañas e incluso un nuevo bote. Hay una variedad increíble de accesorios, lo que pone de relieve el carácter de simulador (muy completo) de este juego.*







El botón R ▶ *hace de zurrón y esconde de todo. Elige si quieres pescar o moverte con la lancha, el tipo de anzuelo, o repasa los peces que llevas.*



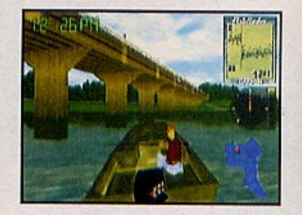
▲ **Han picado.** *Bien, pues ahora toca tirar y recoger. Esta será la mecánica. Desplazarse con la lancha, buscar zonas con peces, soltar el anzuelo y... ¡qué fácil!*



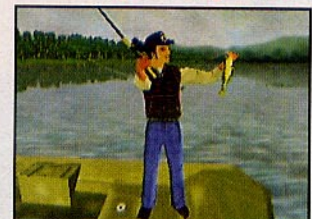
Primera impresión

- ☺ Simula con fidelidad las reacciones de los pescaditos y eso, y además se hace divertido.
- ☺ Los entornos 3D están muy bien logrados.
- ☹ Que no deja de ser un juego de pesca, y mucha gente no se atreverá a intentarlo.
- ☹ Que se haga demasiado monótono. Ya veremos.





Día de pesca por la ribera del Jarama







◀ **Hay dos modos** *de juego: "Fish for fun", que es un "training", y torneo. En éste, tienes un lago, una lancha, caña y anzuelos, y debes regresar con los peces más "pesados" en el zurrón.*

Hemos reunido para ti LAS MEJORES GUÍAS DE NINTENDO 64 en dos libros que no te podrás perder



1.- «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» 795 Ptas.

SUPER MARIO64
Guía imprescindible de 36 páginas para conseguir las 120 estrellas. Incluye trucos y curiosidades.

TUROK: DINOSAUR HUNTER
Destripamos los 8 niveles del juego en una guía de 36 páginas que no deja dinosaurio vivo.

KILLER INSTINCT GOLD
Todos los golpes, combos y movimientos de los 11 luchadores. ¡¡Con trucos!!

SHADOWS OF THE EMPIRE
Localizamos todos los "challenge points".

PILOTWINGS 64
Cóctel de trucos y secretos para disfrutar como nunca del vuelo.

GOLDENEYE 007
25 páginas con trucos, consejos y mapas para no fallar en la misión.

MARIO KART 64
Analizamos uno a uno los circuitos del juego en 18 floridas páginas.

BLAST CORPS
Explicamos cómo superar cada fase en 11 páginas.

LYLAT WARS
15 páginas con los trucos y claves para llegar sin demasiados problemas al final.

MORTAL KOMBAT TRILOGY
6 páginas con todos los combos y fatalities.

DIDDY KONG RACING
12 páginas llenas de mapas y trucos para acabar el juego.



2.- «Guías Completas para Nintendo 64» A la venta en tu quiosco por sólo 795 Ptas.

TUROK 2
Te explicamos paso a paso cómo resolver la aventura más impactante de tu vida en una superguía de 24 páginas.

LEGEND OF ZELDA
Guía RÁPIDA y PRÁCTICA de 30 páginas para llegar al final sin muchas complicaciones. Todos los trucos y tácticas a tu disposición.

V-RALLY 99
Analizamos los circuitos, y descubrimos las claves para ganar el Mundial.

BANJO-KAZOOIE
¡¡Encuentra todas las piezas de puzzle y acábate el juego sin problemas!!

DUKE NUKEM 64
Cómo sacar partido de los niveles secretos y cómo meterle caña al enemigo final.

MISSION:IMPOSSIBLE
29 páginas con las claves para ser el espía perfecto. Con esta guía, seguro que no se te escapa ni un detalle. Trucos incluidos.

F-1 WGP
15 páginas con claves y trucos para ser el piloto más rápido y llevarte el premio de carrerilla.

MORTAL KOMBAT 4
Kombat Kodes, trucos, secretos, todas las llaves de los luchadores¡¡para alucinar!!

YOSHI´S STORY
Tácticas para que no se te escape ni una fruta.

AUTOMOBILI LAMBORGHINI
Te contamos dónde están todos los atajos.

FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98
Cóctel de trucos para pasártelo en grande.

FORSAKEN
Todas las misiones y rutas, con pelos y señales. Se acompaña de trucos de lo más interesante.

¡¡Con cientos de *trucos* para los mejores *juegos*!!

CUPÓN DE PEDIDO

☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» (Número 1)
☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 2)

Al precio de 795 Ptas. cada una (sin gastos de envío)

Nombre .... Apellidos ....
Calle ....
Localidad .... Provincia ....
Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

FORMAS DE PAGO

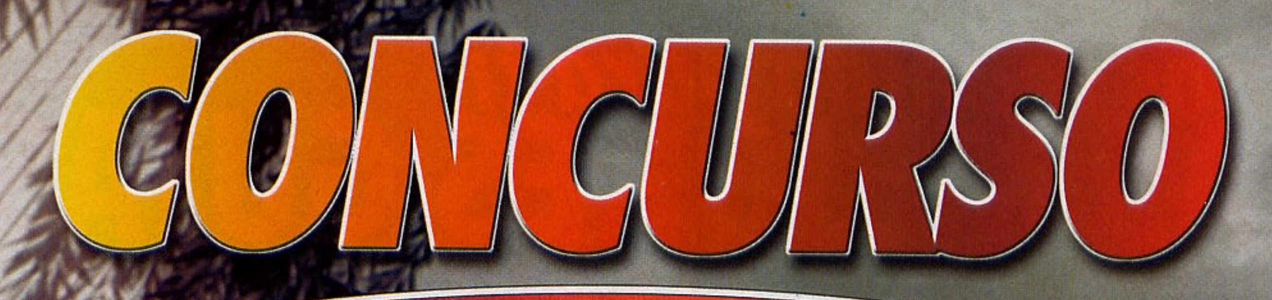
☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº .... Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madric
☐ Contra Reembolso (sólo para España)
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express

Núm. ____ ____ ____ ____ Caduca __ /__

Fecha y Firma

Haz tu pedido por correo enviándonos el cupón (Hobby Press, Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid) o llámanos de 9 a 14,30 h. o de 16 a 18,30 h. a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. Si te es más cómodo también puedes enviar tu cupón de pedid por fax al número 902 12 04 47

ES UNA PUBLICACIÓN DE 



RE-VOLT

¿ERES CAPAZ DE DOMINAR A ESTOS PEQUEÑOS COCHES RADIO-CONTROL? PUES ENTONCES TAMBIÉN PUEDES SER UNO DE LOS 20 GANADORES DE UN FABULOSO LOTE DE PREMIOS.

ACIERTA LAS PREGUNTAS y ¡SUERTE!

1. **¿DE CUÁNTOS COCHES DISPONEMOS, INCLUYENDO LOS OCULTOS?**
   •A. ***28*** •B. ***38*** •C. ***17***
2. **EN EL MODO CAMPEONATO, ¿NOS CLASIFICAMOS LLEGANDO EN 4º PUESTO?**
   •A. ***Sí*** •B. ***No*** •C. ***Sólo si vas en motocarro***
3. **¿PODEMOS MANEJAR COCHES IMPULSADOS POR GASOLINA?**
   •A. ***No*** •B. ***Sí*** •C. ***No, todos van a pedales***
4. **EN CARRERA, ¿CUÁNTOS COCHES APARECEN ADEMÁS DEL TUYO?**
   •A. ***3*** •B. ***2*** •C. ***8***
5. **¿CUÁNTAS ESTRELLAS OCULTAS TIENEN LOS CIRCUITOS NORMALES (NO EL DE ESPECIALISTAS)?**
   •A. ***1*** •B. ***2*** •C. ***15***









REGALAMOS 20 LOTES COMPUESTOS POR:

- Juego «Re-Volt» para N64
- Cartera Acclaim
- Banda Sonora Original «Re-Volt»

BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Nintendo Acción que contesten correctamente a las preguntas formuladas y envíen el cupón de participación a la siguiente dirección: Hobby Press, S.A., revista Nintendo Acción, Apartado de Correos 400, 28100 Alcobendas (Madrid)

2. Entre todas las cartas recibidas se extraerán VEINTE, y sus remitentes serán premiados con un lote de: Re-Volt (N64), Cartera y Banda Sonora Original del juego. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3. Sólo podrán participar en el sorteo las cartas recibidas con fecha de matasellos comprendidas entre los días 24 de Septiembre y 24 de Octubre de 1999.

4. La elección de los ganadores se realizará el 2 de Noviembre de 1999 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Diciembre de la revista Nintendo Acción.

5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6. Los datos contenidos en el cupón serán tratados automatizadamente por Acclaim o aquellas personas físicas o jurídicas designadas por ellos, para llevar a cabo la tramitación o gestión de datos y la posterior identificación a su fichero o ficheros automatizados para comunicarse con los participantes en un futuro. Asimismo, el participante tendrá derecho a acceder a estos ficheros así como a corregir su contenido haciéndolo saber a Acclaim por correo.

7. Cualquier supuesto no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: ACCLAIM Ent. y HOBBY PRESS, S.A.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE / APELLIDOS

DIRECCIÓN

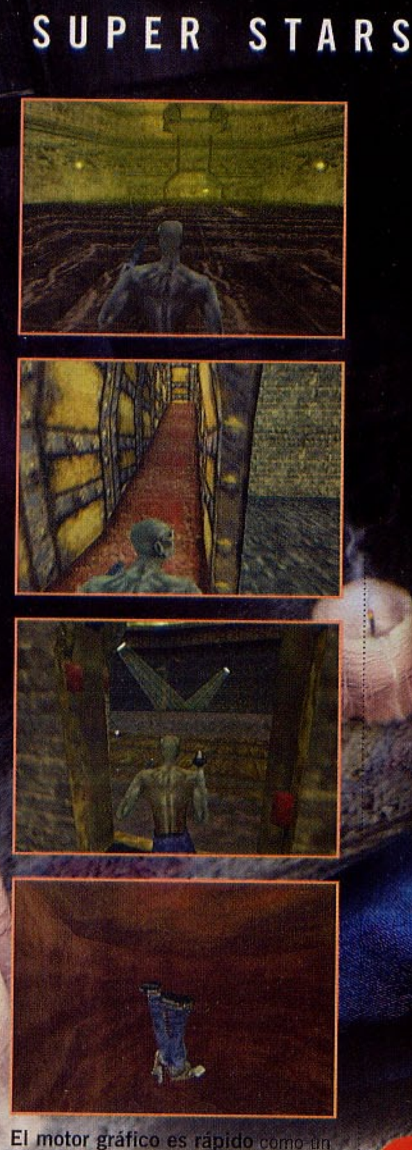
LOCALIDAD

PROVINCIA

C. POSTAL

TELÉFONO

RESPUESTAS: 1. 2. 3. 4. 5.



El motor gráfico es rápido como un rayo, pero además es capaz de manejar grandes extensiones con cientos de miles de polígonos sin liarse en ningún momento, ya sea entrando en un edificio, buceando... Enorme.



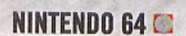
SHADOWMAN

Un mundo **aparte**

NINTENDO 64
ACCLAIM
ACCIÓN-AVENTURA
256 MEGAS
21 NIVELES
BATERÍA: NO

información del juego

1 JUGADOR · CONTROLLER PAK · RUMBLE PAK



Precio 10.990 PTA



Mike LeRoi. Quedaos con ese nombre, porque es el protagonista de uno de los juegos más **tenebrosos, completos, extensos e incluso lujosos de Nintendo 64.** La historia, que todos conocemos a estas alturas, se desarrolla lentamente, cada lugar visitado ofrece nuevos enigmas al jugador (que resolverá con ayuda de Nettie), nuevas armas (que utilizaréis con ambas manos) y, por encima de todo, una **gran variedad de sobrecogedores ambientes,** conseguidos mediante una apagada paleta de colores y un apartado sonoro de llamar a mamá en voz baja.

No le des más vueltas

Nuestra misión es **evitar el fin del mundo,** y la manera de llevarla a cabo es eliminar a los Cinco y a Legión. El comienzo de la aventura puede resultar algo pesado debido a la falta de objetivos inmediatos y a la gran extensión de las primeras fases, pero, una vez metidos en harina, ShadowMan sumerge al jugador en un mundo aparte, como sólo consiguen los mejores juegos. A esto contribuyen dos factores: por un lado, los **definidísimos gráficos** (siempre que utilicemos Expansion Pak), que muestran texturas de una nitidez pocas veces vista tanto en personajes como en decorados; y, por otro, los amplísimos lugares por los que se mueve el protagonista, donde **el horizonte es real,** es decir, que puedes caminar hasta donde alcanza la vista si no se interpone ningún obstáculo en tu camino, y acto seguido, meterte en una gruta de asfixiantes proporciones sin alterar la velocidad de desplazamiento. Tanto si aparecen enemigos (que, por cierto, hacen gala de una notable inteligencia) como si no. Esto demuestra la potencia del motor gráfico desarrollado por Acclaim.

Pero, desgraciadamente, **ShadowMan no alcanza ese nivel a la hora de mover al protagonista.** De acuerdo en que **tiene multitud de movimientos, pero el enlace entre ellos no es todo lo fluido** que hace falta durante el juego. Si un enemigo te coge la espalda, no intentes darte la vuelta, es mejor huir y encararlo a distancia. Este fallito, de todas formas, no empaña el resultado final, y basta con acostumbrarse para disfrutar de **un grandioso título.**



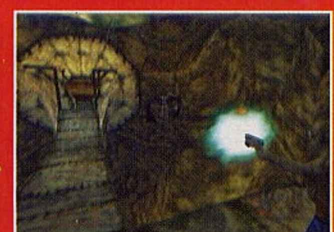
ShadowMan se queda mirando hacia los objetos que puede coger. Todo un lujo en programación para un lujo de juego.



En nuestras visitas al mundo de los vivos, podremos obtener ciertos objetos vudú.

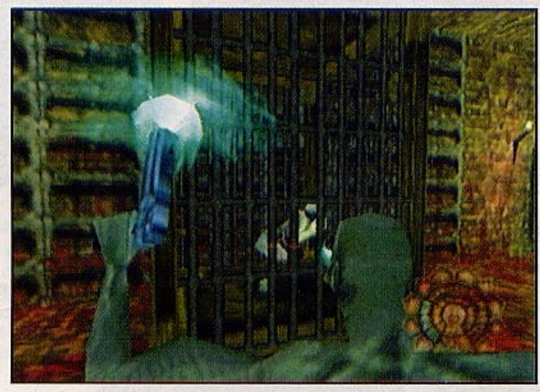
Malos pero no tontos







***Los enemigos**, ya sea a disparos de fusil, ganchazos, a mano, o mediante salivazos, **intentarán sorprendernos con un ataque repentino**. A veces están escondidos, pero se delatarán por los **extraños ruidos que emiten**.*



Veremos escenas bastante crudas, como la de esta criatura, ya de por sí condenada a vivir en la Zona Muerta, que ha sido enjaulada por algún otro enemigo. Lo peor es que no podemos liberarla.

¿Al fin terminaste con «Castlevania»? Pues ahora te espera el reto de Acclaim. Una aventura grandiosa para la historia más espeluznante.









¿Tiempos de Carga?







*Aunque los hay, lo que solemos ver en ShadowMan **mientras pasamos de una zona a otra es una secuencia con el héroe cruzando**, momentos que aprovecha el cartucho para descomprimir la siguiente fase.*



Al entrar en este teleférico veremos que está recubierto con un acolchamiento igual al de los ataúdes. ¡Qué!, ¿sigues queriendo estar dentro?













La entrada a una nueva fase va acompañada de una secuencia de video de varios minutos, en la que ShadowMan hace una detallada descripción del lugar. Su macilenta voz, hablando de muerte, dolor y demás, contribuirá a crear el ambiente necesario para irse a hacer un pis. Como veis, los textos están traducidos, pero las voces siguen en inglés.





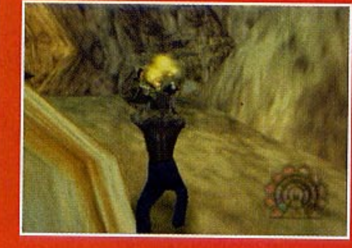






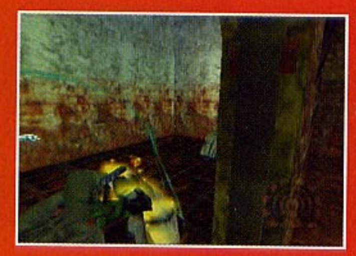
Los diálogos con los asesinos son una muestra más de que ShadowMan no es un título para inocentes jovenzuelos (es No recomendado para menores de 15 años). Los apelativos que se dedican ambos personajes durante la secuencia (como "chulo", "gordo", "pervertido", y otros que no ponemos porque no suenan bien ni cantándolos en Navidad) provocan un odio extra hacia el asesino en cuestión. Vamos, que los niños de «South Park» parecen catedráticos de lengua española al lado de estos señores.

A dos manos





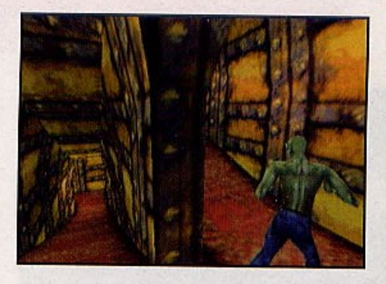






*Ya sabéis que nuestro protagonista es uno de esos tíos raros que llaman **ambidextros.** Pero, **además de manejar dos armas de fuego a la vez, también sabe utilizar objetos vudú.** Esto da pie a un montón de combinaciones posibles: escopeta y Asson, Baton y ametralladora...*

Nuestro héroe tiene la novedosa cualidad de ser ambidextro. Puedes usar dos armas a la vez, creando montones de combinaciones fatales.



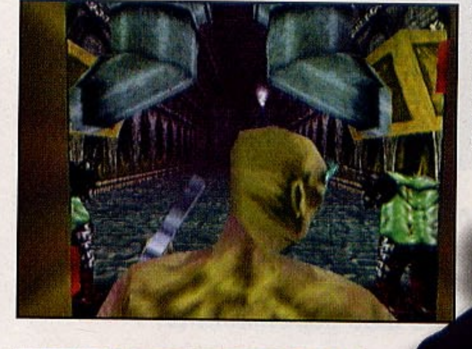






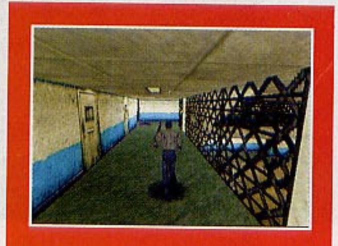






Aunque los enemigos suelen estar muy al tanto de nuestra presencia, a veces los podemos pillar desprevenidos. Si caminamos despacio, incluso podemos situarnos a su espalda y machacarlos con cierta ventaja

Mundo Real

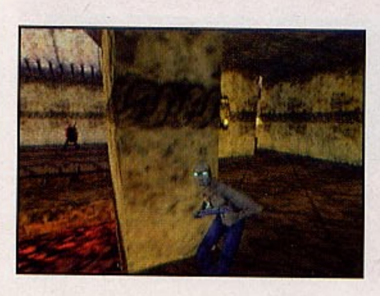




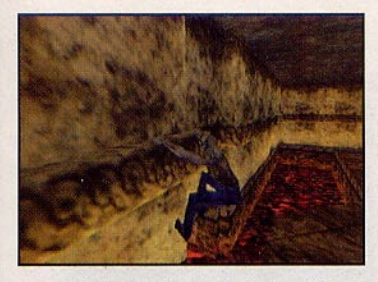
*Cambia la música, cambia el ambiente, pero nuestro cometido en esta zona es el mismo: **acabar con el asesino.***



Esta es una entrada al mundo de los vivos. Por mucho asco que nos dé, deberemos introducirnos por ese sangrante torso para continuar la aventura.



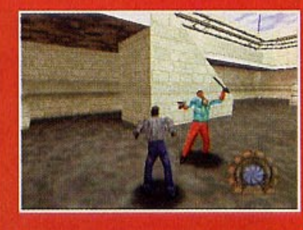
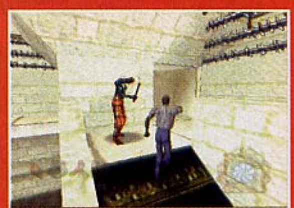



Las cornisas pueden ser la única salida de un lugar inundado por la lava. No os preocupéis, que ShadowMan está fuerte.

Cinco asesinos, una bruja vudú, Legión... El mundo creado por Acclaim es merecedor de ser descubierto por todos los usuarios de Nintendo 64.

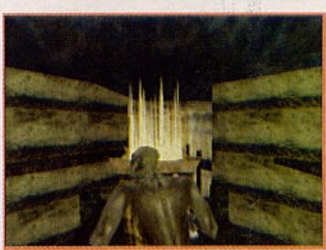


¡Ah, asesino!

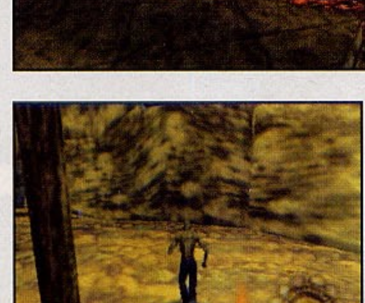
Los asesinos en serie no son fáciles de eliminar. *Disparan, dan golpes, e incluso nos esquivan agachándose.*

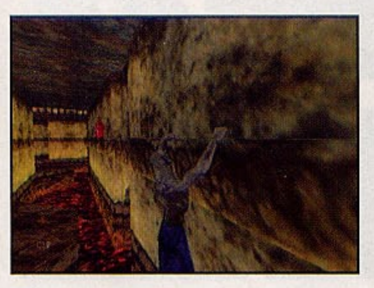
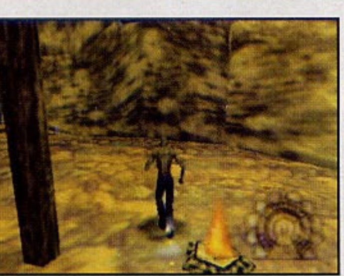
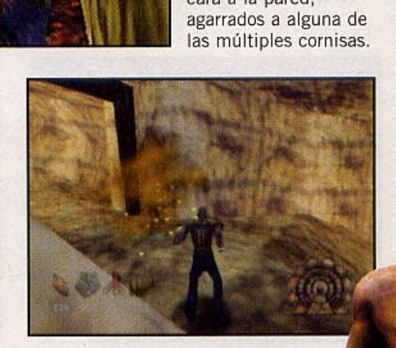




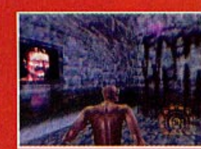

Los efectos gráficos suponen otra de las grandes bazas de ShadowMan. Veremos deformaciones imposibles del cuerpo de nuestro protagonista (como al entrar en los portales del Mundo de los vivos), iluminación en la superficie del agua, una niebla sangrienta...


¿No os decíamos que estaba fuerte? Las posibilidades de movimiento de este hombre son casi infinitas. Rueda por el suelo, salta, se agarra a cuerdas...


Podemos mover la cámara en cualquier momento con ayuda de la cruceta. Ese detalle permite ver con claridad hacia dónde nos dirigimos cuando estamos de cara a la pared, agarrados a alguna de las múltiples cornisas.

Con tono religioso



Los asesinos de ShadowMan**, guiados por Legión -el diablo-, demuestran poco respeto por todo lo relacionado con la religión, como comprobaréis en la Catedral, con sus **cantos gregorianos y capillas para cada asesino.











La vista subjetiva es muy útil en ciertos momentos de la partida. Además de abatir enemigos desde plataformas superiores (ellos no consiguen disparar hacia arriba), nos permitirá disparar por una rendija, mirar con cautela antes de entrar en una habitación con ruidos extraños, disparar a la superficie estando sumergidos en el agua, o vivir una alucinante caída de cientos de metros (que ya sabéis que no le hacen daño a ShadowMan mientras se mueva por la Zona Muerta).

El Asilo

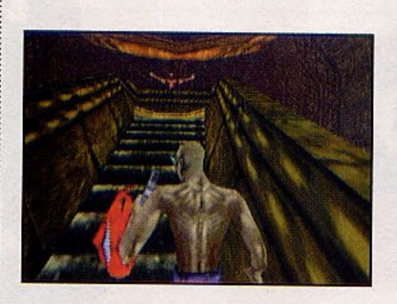


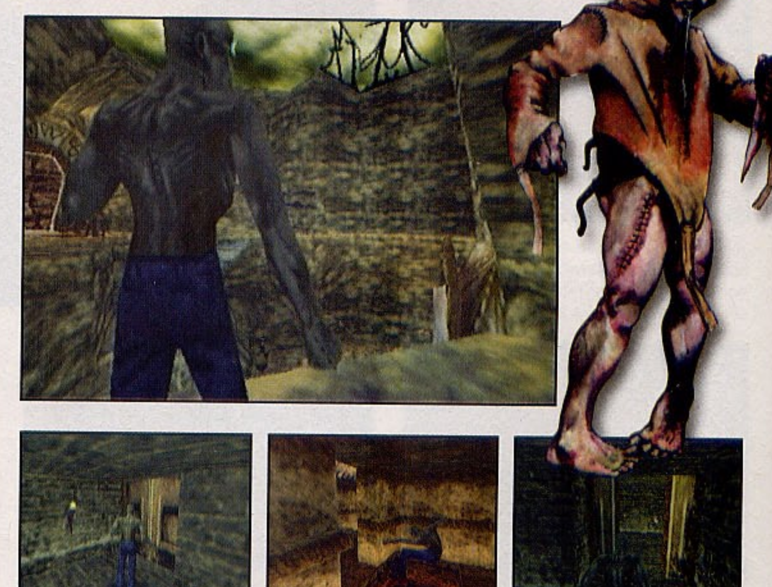
Entrar en este lugar es escalofriante. *Una fase del juego donde veremos multitud de enemigos, pero también* ***lujos técnicos*** *como los focos que rodean toda la construcción, el verdín que va comiéndose las paredes de los sótanos, habitaciones que alguna vez estuvieron inundadas de sangre... un ascazo total.*

El argumento engancha por sí mismo. Deduce dónde están los asesinos, devuelve a la vida a Luke, utiliza objetos vudú...



Las texturas de la Zona Muerta son escaneos de fotografías de enfermedades de la piel. Cuando uno lo piensa... Burgh!



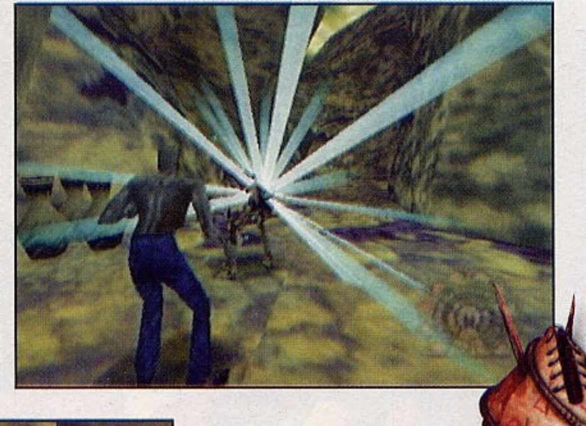


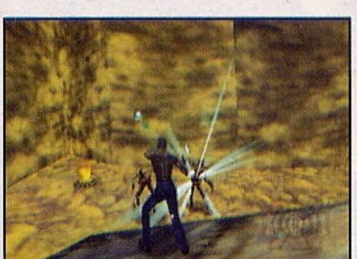


Las Almas Oscuras nos irán dando acceso a las entradas de los diferentes niveles.

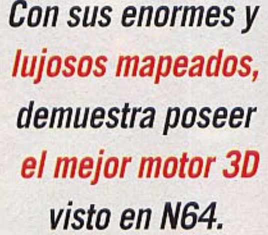


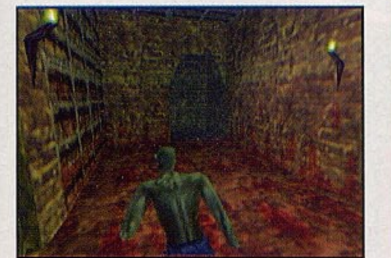
Debemos disparar sobre las vasijas y los barriles. Normalmente contienen algo útil.

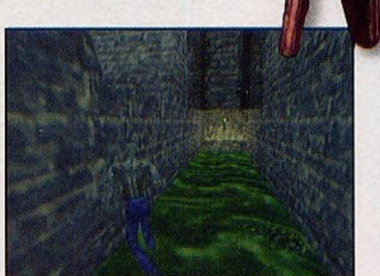

La forma más rápida de cargarse a los enemigos es disparar ininterrumpidamente sobre ellos a la vez que describimos círculos a su alrededor. Pero a veces no hay suficiente espacio.



*Con sus enormes y **lujosos mapeados,** demuestra poseer **el mejor motor 3D** visto en N64.*





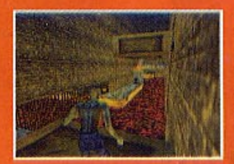


Interruptores



*Cuando encontréis un **cuadrado de madera, pulsad el botón de acción** y veréis cómo alguna parte del decorado cambia para dejaros continuar a lo vuestro.*

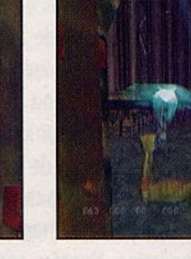
"Plataformeo Man"





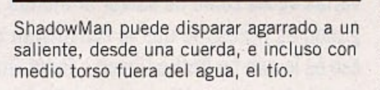
*Parece que ShadowMan contiene todos los géneros. **En las fases inundadas de lava encontramos plataformas,** algunas incluso móviles, que forman el único camino para seguir adelante. Practicad antes o...*





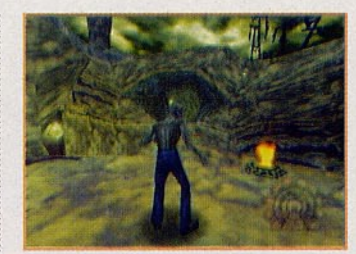






ShadowMan puede disparar agarrado a un saliente, desde una cuerda, e incluso con medio torso fuera del agua, el tío.







La longitud de cada fase es abrumadora. Sólo os decimos que, después de jugar durante más de veinticuatro horas, no hemos llegado a ver más que la mitad del juego. Los escenarios son gigantescos, recorrer una fase al completo supone caminar varios kilómetros, y eso si no esconden algún piso superior o inferior...

El Análisis

GRÁFICOS

95

Pocas veces habíamos visto unos escenarios tan grandiosos y tanto detalle en los personajes, especialmente en Mike/ShadowMan. Los efectos de luz son perfectos. Todo esto con Expansion Pak, claro.

MOVIMIENTOS

89

Los de ShadowMan no están enlazados con total acierto, pero el desplazamiento de los decorados es una maravilla. La cámara no llega a seguir las caídas de nuestro héroe.

SONIDO

94

Todos los efectos son espeluznantes, especialmente cuando los enemigos pronuncian tu nombre. Entre las maravillosas melodías, mención especial al canto gregoriano de la Catedral. Una pena lo del doblaje.

JUGABILIDAD

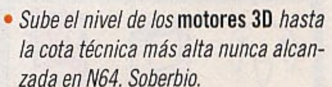
88

El control no es todo lo bueno que debería, y la aventura quizás tarde demasiado en empezar a ser interesante. Si aguantas el tedio de las primeras horas, el grandilocuente argumento te atrapará.

ENTRETENIMIENTO

94

Es largo y atrayente. Por niveles de dificultad tampoco deja que desear, y está lleno de secretillos para los que se las dan de listos y hábiles.


TOTAL 93

- *Sube el nivel de los* **motores 3D** *hasta la cota técnica más alta nunca alcanzada en N64. Soberbio.*
- *Si el* **control** *hubiera estado a la altura, y finalmente se hubiese realizado el doblaje al castellano, «ShadowMan» habría sido el gran pelotazo del año.*
- *Está recomendado para* **mayores de 15 años,** *porque incluye algunas imágenes y textos bastante crudos.*
- *Esto sí es aprovechar el* **chip desonido.** *Una hora de diálogos, decenas de melodías y unos efectos bestiales.*

El aterrizaje de Ed es movidito. Nada más empezar tenemos que enfrentarnos a un descenso vertiginoso por estrechos corredores, todo cuesta abajo, y con el tiempo y los obstáculos de la pista en nuestra contra. En la meta, la situación se tranquiliza y ya no pasaréis tantos nervios. Pero primero tenéis que conseguir llegar.

NINTENDO 64
UBI SOFT
AVENTURA 3D
128 MEGAS
9 MUNDOS
BATERÍA: NO



TONIC TROUBLE

Mágico mundo de colores

Conocéis a Ed? Por si acaso, es un **pintoresco extraterrestre, de color morado, amplia sonrisa** y brazos y piernas invisibles. A diferencia de otros héroes, **Ed es un tío torpe,** muy torpe, y tan capaz de caer en la misma broma varias veces como de salvar al mundo. Aunque para lo segundo es necesario que le construyan uno a su medida. Y eso es lo que ha hecho Ubi en «Tonic Trouble». **Diseñar una aventura a su estilo, con vegetales que hablan,** tipos enfundados tras un periódico, doctores locos y **personajes adorables;** todos, aunque algunos asuman el papel de malos.

Una aventura épica, para todos los públicos

El objetivo de Ed es recuperar la lata de una extraña pócima marciana que ha puesto el mundo patas arriba. La idea es que todo vuelva a la normalidad, aunque salvo por los oscuros intereses del supervillano de turno, el mundo es así más divertido. En fin, empieza la cosa con un **sorprendente estilo gráfico, con colores ácidos** que dan vida a diferentes escenarios 3D, enlazados por plataformas. Pero el salto no lo es todo. El avance se abastece de **retos y pequeños puzzles** que tienen que ver con interruptores, transformaciones, interacción con peculiares personajes, captura/recogida de ítems, búsqueda de objetos y demostración de vuelo y submarinismo. Una buena **mezcla de habilidad y agilidad mental,** aunque ninguna de las dos para partirse el cerebro.

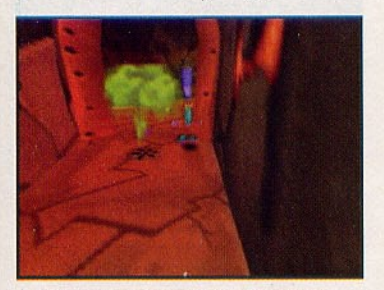
El mundo de Tonic se compone de una **zona central** donde está el doctor y de la que parten los **9 mundos** que hay que investigar: a la usanza Banjo. Cada fase está comunicada por unas **puertas magnéticas** que dividen el nivel en pequeños subniveles. Nuestro cometido es **recoger seis objetos por mundo,** que previamente nos ha ordenado el Doc. A la salida él nos proporcionará nuevos ítems (cerbatana: como arma y como palanca) y habilidades (volar, bucear, disfrazarse) que entrenaremos antes de irrumpir en el siguiente escenario.

La conclusión

El resultado es una **golosina para los chavales. Un dulce** con la cara grandota de Ed en el envoltorio, que **promete**



La cámara dinámica campa a sus anchas por el juego, ofreciendo la perspectiva que cree más correcta para jugar.



El mundo de Ed está lleno de sorpresas. Vigila tus pasos porque de la nada te puede salir un temible "pedo verde".

Practicando habilidades






*Cada vez que **obtengamos un nuevo poder (o arma),** practicaremos su uso en unos divertidos ejercicios. "XYZ" nos dará instrucciones precisas, aunque superar cada "training" dependerá de nuestra habilidad.*

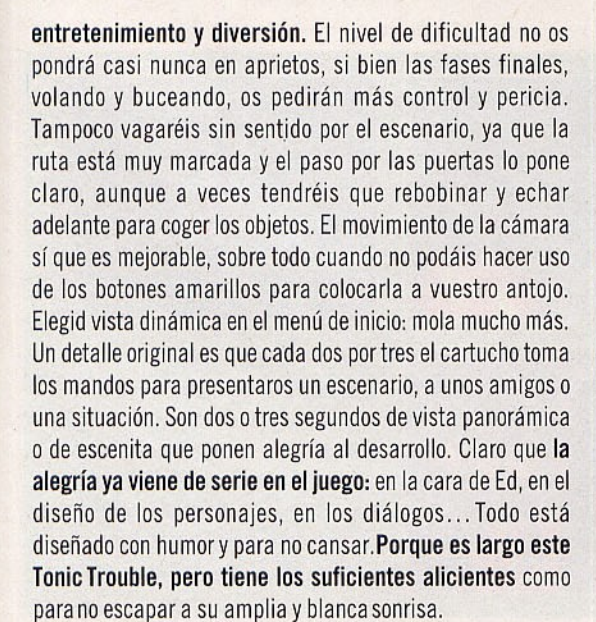
Objetos e ítems valiosos








*El gran reto del juego es cogerlo todo. Los **ítems importantes** son los que reclama Doc: 6 muelles, 6 piedras, siempre 6 por mundo. Sin ellos no podrás conseguir el siguiente poder. Y después hay **termómetros** para aumentar la energía, **puntos de vida,** espirales que regalan un antídoto...*



entretenimiento y diversión. El nivel de dificultad no os pondrá casi nunca en aprietos, si bien las fases finales, volando y buceando, os pedirán más control y pericia. Tampoco vagaréis sin sentido por el escenario, ya que la ruta está muy marcada y el paso por las puertas lo pone claro, aunque a veces tendréis que rebobinar y echar adelante para coger los objetos. El movimiento de la cámara sí que es mejorable, sobre todo cuando no podáis hacer uso de los botones amarillos para colocarla a vuestro antojo. Elegid vista dinámica en el menú de inicio: mola mucho más. Un detalle original es que cada dos por tres el cartucho toma los mandos para presentaros un escenario, a unos amigos o una situación. Son dos o tres segundos de vista panorámica o de escenita que ponen alegría al desarrollo. Claro que **la alegría ya viene de serie en el juego:** en la cara de Ed, en el diseño de los personajes, en los diálogos... Todo está diseñado con humor y para no cansar. **Porque es largo este Tonic Trouble, pero tiene los suficientes alicientes** como para no escapar a su amplia y blanca sonrisa.



Los escenarios están diseñados con mucha fantasía y humor, aunque técnicamente no están a gran nivel.

Las tostadoras también se han vuelto locas y nos lanzan tostadas quemadas para que practiquemos el salto.



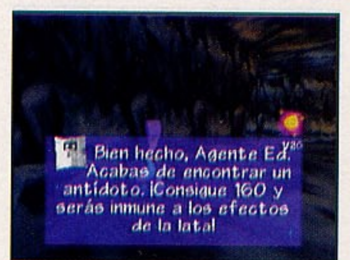


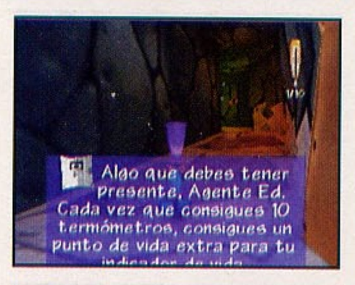


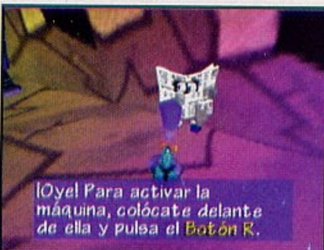


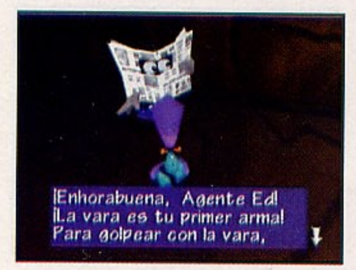
Transformarse en SuperEd es de las cosas más excitantes del juego. Se hace activando la máquina de Crunch y zampándose el correspondiente dulce. SuperEd es capaz de doblar las rejas de la puerta/cárcel, dar puñetazos más fuertes y montarse en plataformas especiales. ¿Cuándo transformarse? Tranquilo, eso lo sabrás en cada situación. Sobre todo cuando veas una máquina de Crunch cerca.

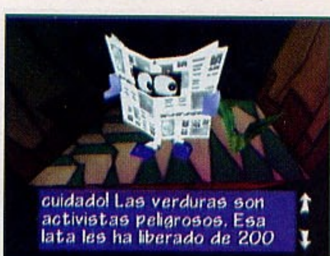








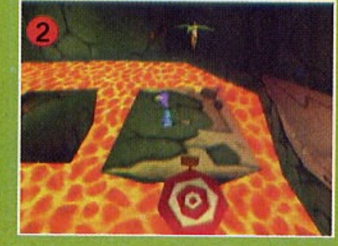


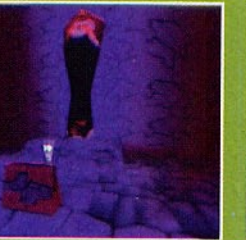


El agente "XYZ" es el jefe de la resistencia, y por tanto un buen apoyo durante la aventura. "XYZ", casi un periódico andante (sólo los ojos le delatan) nos pondrá al día de la situación, nos explicará cómo manejar algunos objetos, para qué sirven los variados ítems, adónde vamos, de dónde venimos... Sabe castellano, así que no habrá problema con el guía. Pero obviad ciertas cosas que os diga, porque es un cachondo, el tipo...

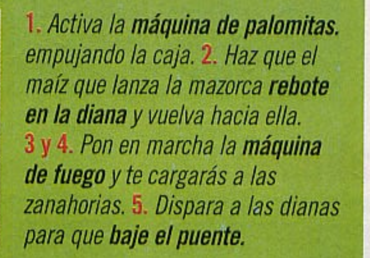
Pequeños retos











*1. Activa la **máquina de palomitas** empujando la caja. 2. Haz que el maíz que lanza la mazorca **rebote en la diana** y vuelva hacia ella. 3 y 4. Pon en marcha la **máquina de fuego** y te cargarás a las zanahorias. 5. Dispara a las dianas para que **baje el puente**.*

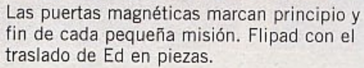




En las fases de vuelo el control se vuelve peliagudo, pero es una delicia ver a Ed zarandear su pajarita por esos mundos.

El juego rebosa situaciones originales, pero por encima de todo está la figura de Ed.

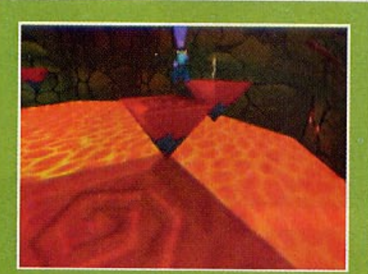


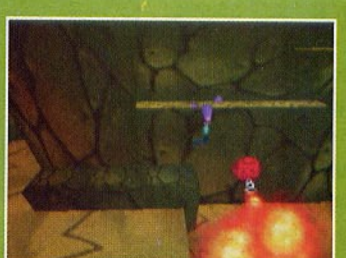


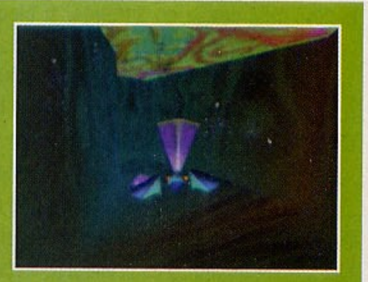
Las puertas magnéticas marcan principio y fin de cada pequeña misión. Flipad con el traslado de Ed en piezas.

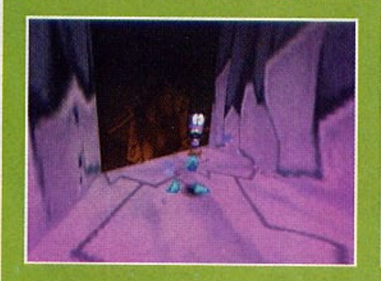


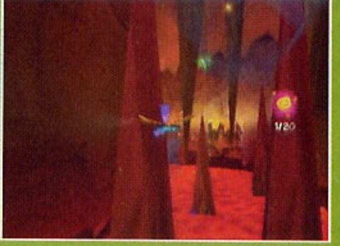
Y tú, ¿qué sabes hacer?











*Al principio poco: **saltar y descolgarme** por los riscos, pero luego le echo narices y **vuelo, buceo, me transformo en otros bichos...** y me da una alegría que para qué te voy a contar. Mi trabajo me cuesta, sobre todo lo del vuelo. Lo han puesto difícil estos chicos.*



Podéis consultar este mapa cuando queráis, pero tampoco es de gran utilidad.





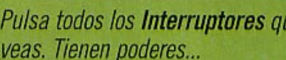






Claves para avanzar



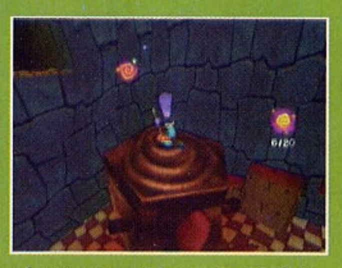


*Pulsa todos los **Interruptores** que veas. Tienen poderes...*

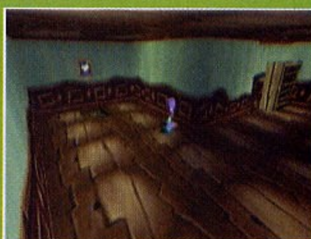




*...Por ejemplo, consigues que se **abran puertas**.*



*¿A que nunca has **conducido una plataforma?** Pues aquí es posible.*





*Gracias a la **vara**, también abrirás escondrijos secretos.*



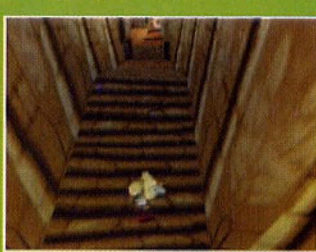
*La misma vara sirve también para **activar esas plataformas**.*

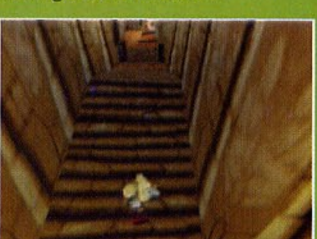




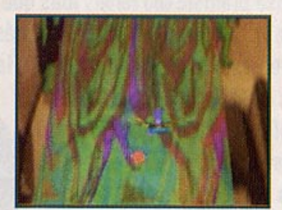
*Y para **disparar**, primero a los enemigos más hostiles...*

*...Y después a las **dianas**. Ésa atrae las plataformas magnéticas.*





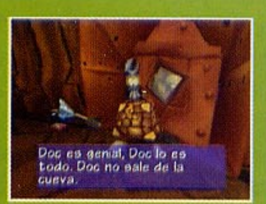
*Y por último, **transfórmate** para engañar a los enemigos.*



Uno de los mundos se encuentra tras esta multicolor cascada, y sólo es posible penetrar en él cuando tenemos el poder de vuelo. Buena suerte, espera lo más difícil.



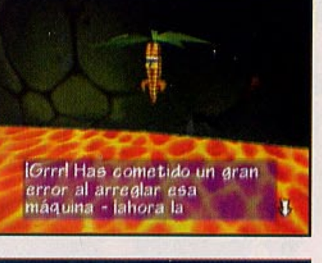
¡¡Liberad a Doc!!

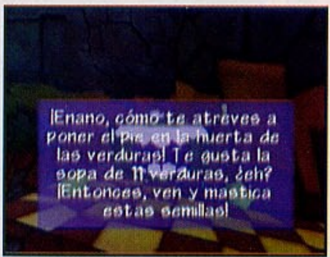






*Está "fuertemente" vigilado. Pero **es necesario que le saquéis**. Sin él, no podréis continuar. Liberadle y os dará una sesión de piruetas difícil de olvidar.*





Aquí todo el mundo habla. Ya sabéis, los efectos de la pócima. Los vegales se han convertido en chulapos desafiantes, las maletas claman venganza y todo el mundo hace chascarrillos con tu cuerpo y tu afición por las heroicidades. Las de Ed, vamos.

El Análisis

GRÁFICOS — 88



Los coloresácidos dan personalidad a los escenarios, aunque lo más destacable es el diseño de los personajes. Con un Ed en plan figura, cuyas expresiones y movimientos siempre llenan la pantalla. Tiene un aspecto borroso, en general, que no mola.

MOVIMIENTOS — 90



Algo más que lo típico en este tipo de juegos. Ed no sólo salta y camina, además se agarra al pico de la plataforma, vuela con su pajarita, bucea, lo que no está mal para un tío que no tiene brazos ni piernas. En serio, fluidos y originales. Los de la cámara tendrían que haberlos depurado un poco más.

SONIDO — 91

Melodías tranquilas en general y cambio de ritmo cuando sucede algo de poner los pelos de punta. Los efectos redondean el apartado auditivo.

JUGABILIDAD — 85

Las pruebas de agilidad suben un poco el nivel, sobre todo a la hora de volar y bucear, donde los controles no quedan muy claros y la respuesta tampoco es perfecta, pero el reto queda más para chavales, que además asimilarán enseguida la imagen del juego.

ENTRETENIMIENTO — 92

No hay edad para divertirse con las andanzas de Ed. Los retos son simplones pero hay que caer en ellos, el juego es largo pero no cansa (bien por la división de las puertas), hay muchas situaciones divertidas, personajes, diálogos para reir... Muy recomendable.

TOTAL 90

- *Todos los textos están en **castellano**, y no parecen una simple traducción.*
- *La idea de **estructurar** cada mundo en pequeños subniveles ayuda a mantener el ritmo. Otra historia es que los retos sean demasiado fáciles.*
- ***Ed.** El es el rey de Tonic Trouble. El juego está hecho para él, a su medida.*
- *Los escenarios son sólidos y originales, pero **faltan texturas** y echamos de menos algo de nitidez y brillo.*

Todos los personajes de Nintendo y algunos más, creados para la ocasión, serán los protagonistas del juego. Veréis a Mario, Yoshi, Wario, Luigi, Peach, Baby Mario, Bowser... ¿Y Link? Nada, que no quiere salir...

NINTENDO 64
NINTENDO-CAMELOT
DEPORTIVO
256 MEGAS
6 CAMPOS
BATERÍA: SÍ

información del juego

1-4 JUGADORES — CONTROLLER PAK — RUMBLE PAK

Precio 9.990 PTA



MARIO GOLF

¡Qué gran **golpe**!

Cuando Mario se decide a volver protagonizar un juego de golf, es que la cosa promete (no tenéis más que acordaros del genial «Mario NES Open» de 8 bits). Además, el último (y único) representante del deporte de la pelotilla y los palitos en N64 («Waialae Country») no ofrecía mucha calidad, por lo que es normal que esperásemos este «Mario Golf» como la solución al problema. Y el caso es que, dejando a un lado las comparaciones, es **uno de los juegos de golf más divertidos que hemos probado.**

¿Hacen unos hoyos, tía Eustaquia?

Es la **gran jugabilidad** la que hace que cualquiera pueda echar unos cuantos hoyos con un resultado satisfactorio. Sólo nos tenemos que ocupar de decidir la dirección del tiro (teniendo en cuenta el viento), y acertar en el punto señalado cuando la barra de fuerza sube (clic) e inmediatamente vuelve a bajar (clec). Si hemos pulsado en el momento correcto, nuestro personaje efectuará un tiro maravilloso que dejará la bola perfectamente situada para el siguiente golpe. Así, **cumplir el par en los primeros hoyos es bastante fácil** (luego la cosa se complica, no creáis, dando opciones a los expertos y más concienzudos).

Pero «Mario Golf» no se queda en disputar campeonatos por el puro placer de jugar al golf. **Invita al jugador a descubrir personajes, nuevos campos y otras sorpresas** gracias a sus modos. Jugando en solitario accedes a varios de ellos, pero con compañía, las posibilidades aumentan muchísimo. Así, aunque gráficamente parezca algo vacío, **la calidad queda asegurada por su gran jugabilidad y duración.** Si os gusta el golf, éste es el juego que esperabais.







Si conseguimos pulsar el botón en las dos marcas de la barra, el golpe será perfecto.



La tabla de resultados nos muestra el resultado de cada hoyo. No está mal ¿eh?

Mini-Golf









*En este modo tenemos dos campos con 18 hoyos cada uno, en los que **sólo se pueden lanzar "puttings"**. El mejor sistema es calcular ángulos de rebote y **tirar la bola contra las paredes**, como en una mesa de billar.*

Mario, Yoshi, Luigi, Wario, Peach... los personajes más carismáticos de Nintendo se embarcan en un torneo de golf muy especial. Tenemos que ganar monedas, experiencia, nuevos campos, personajes...

Los modos

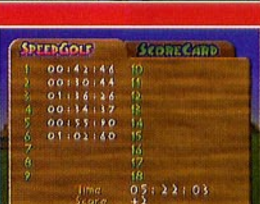






CARÁCTER
18 hoyos en el campo que queramos contra el personaje oculto. Si ganamos, aparecerá entre los seleccionables.







SPEED
Modo para un sólo jugador en el que la velocidad es lo importante. Busca batir el record de tiempo en cada hoyo.







A CUATRO
Se abren otros tres modos: campeonato por monedas, "slot", donde se consiguen nuevos palos, y "skin", por puntos.









RING
Para los habilidosos, tenemos esta especie de aventura, en la que se nos exige hacer el par pasando la bola por los anillos.





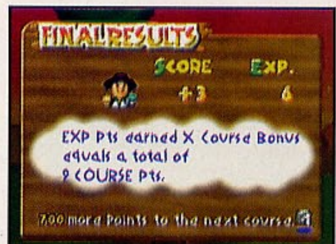




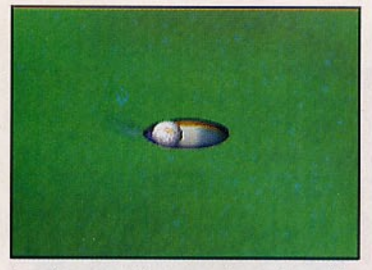
Podemos jugar con las cámaras y, de hecho debemos hacerlo, pues de lo contrario no encontraremos una buena perspectiva para ese golpe desde debajo de un árbol, o un *put* especialmente difícil. Con los botones C podemos avanzar por el campo libremente, aunque a veces lo mejor es la vista cenital, para no hacerse líos con la distancia.



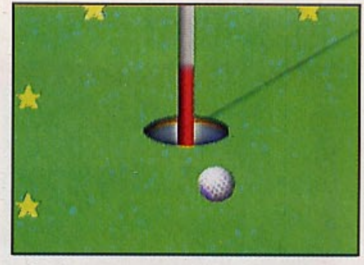




Para conseguir nuevos campos y personajes tendremos que forzar la máquina. Los campos salen cuando acumulamos una cantidad de experiencia, y a los personajes hay que ganarles en el modo carácter, hasta conseguir los catorce. Los otros cuatro saldrán por medio del Transfer Pak y el «Mario Golf» de GBC.



La cámara cambia a un primer plano del hoyo para mostrarnos la bolita entrando...



...O golpeando contra la bandera, señal de haber hecho una aproximación colosal.



Aunque los campos parezcan algo vacíos en cuanto a elementos, la belleza de las imágenes a veces sorprende. Ahí tenéis a Luigi dando un gran golpe bajo un sol anaranjado en la verde campiña. ¡Oigh! ¡Qué potito! ¡Gñé!

El Análisis

GRÁFICOS  87

Personajes y superficies son sólidos y coloristas, aunque los "greens" no están suficientemente detallados. Algunos escenarios dan cierta sensación de vacío por falta de elementos.

MOVIMIENTOS  88

El remeneo de los personajes está bastante conseguido, aunque algunos de ellos (como Yoshi) parecen algo artríticos. En cuanto a la bola, da gusto verla botar y rodar. Muy buena física.

SONIDO  85

Melodías adaptadas de otros títulos con Mario como protagonista, y expuestas mediante timbres relajantes. Los efectos son muy escasos, pero algunos sorprenden por su elevada calidad.

JUGABILIDAD  88

La utilización de un sólo botón para tirar hace que no haya ningún problema para jugarlo. Pero a veces se echa en falta más carácter de simulador, como a la hora de "puttear" en el "green". Porque no quedan claras las ondulaciones del terreno.

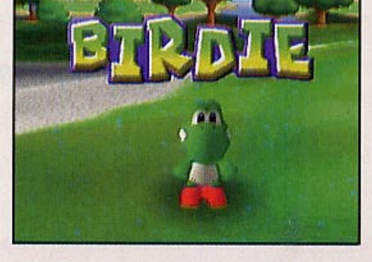
ENTRETENIMIENTO 90

Entre los cinco modos de juego, la posibilidad de cuatro jugadores, tendréis golf para regalar.

TOTAL 88

- *Siempre tienes algo que ganar, o un reto que afrontar. Parece que* **el cartucho no vaya a terminar** *nunca.*
- *La* **mecánica** *de juego es ejemplar. Basta con pulsar en el momento justo para jugar al golf igual que "El Niño".*
- **Faltan elementos** *en los escenarios. Muy coloristas y brillantes, pero sin demasiados detalles en general.*
- *Podemos jugar* **cuatro** *con el mismo mando (por turnos). Lo sentimos, pero se os va a llenar la casa de "gorrones", aunque lo vais a pasar pipa.*











Por si ya estabais hartos de plataformear, Nintendo y Camelot os ofrecen diversión deportiva de la buena para meses.

¡Ay, el búnker!







Si caemos en uno de los bunkers, las opciones de ganar el hoyo se ven bastante reducidas. Estas zonas de arena dejan la bola semienterrada, y es difícil sacarla al primer golpe. Habrá que fijarse en el indicador de abajo a la derecha para saber hasta dónde llegará la bola. Difícil, Peach, no nos dejes mal.





Ya casi estamos...

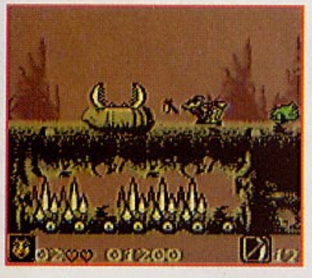




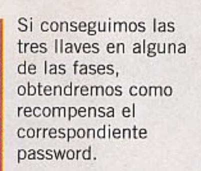


Para ***realizar una buena aproximación*** *podemos elegir entre lanzar por alto o a ras de suelo, si la zona es despejada. El caso es acercarse.*









Si conseguimos las tres llaves en alguna de las fases, obtendremos como recompensa el correspondiente password.









La flexibilidad de los invertebrados queda patente en situaciones como ésta. Cuando nuestro protagonista se cuelga de una cuerda o una raíz, podemos hacer que se balancee pulsando hacia un lado. Una buena ocasión para mostrar las mejores animaciones.

GAME BOY COLOR
INFOGRAMES - CLCE
PLATAFORMAS
8 MEGAS
20 NIVELES
PASSWORDS

ANTZ

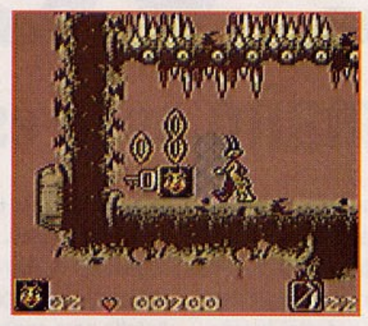
La hormiga **tranquila**

Aunque el film es más para adultos que para infantes, Infogrames ha decidido llevarlo a Game Boy Color en plan plataformero y sin demasiados alardes. Como era de esperar, manejas a la hormiga protagonista, un bicho capaz de saltar, agacharse, colgarse de cuerdas y disparar. El desarrollo de cada fase te lleva por mapeados típicos (con scroll lateral y vertical y algún enemigo), con el propósito de recoger los objetos requeridos y alcanzar la salida.

«Antz» sólo destaca en momentos puntuales, con alguna sorprendente fase de habilidad, pero es algo soso si lo comparamos con las maravillas que Infogrames nos suele regalar. De todas formas, los **pequeños de la casa** agradecerán su **bajo nivel de dificultad.**



Saltando sobre los enemigos voladores, podremos alcanzar lugares secretos.



En los lugares más escondidos, podemos encontrar almacenes de ítems.

A contramano





Si una lupa cae en mala mano, las consecuencias para la población "hormiguil" son nefastas. En esta sorprendente fase deberemos ***esquivar las embestidas y fogonazos de la lupa.*** *Y como la mejor defensa es un buen ataque, tendréis que disparar cositas pequeñitas a la susodicha.*



El Análisis

GRÁFICOS



Durante la aventura veremos hormigueros algo confusos y bellos parajes exteriores. Algunos insectos muestran un buen nivel de detalle.

MOVIMIENTOS



Las animaciones del protagonista son lo más logrado de este apartado, aunque los saltos parecen algo forzados. Scroll sin problemas.

SONIDO



Soniquetes típicos para los saltos y melodías bastante cuidadas como para no cansar el oído.

JUGABILIDAD



El control no crea mucho problema. Es la reiteración de escenarios durante demasiadas fases lo que puede llegar a desesperar a los impacientes.

ENTRETENIMIENTO

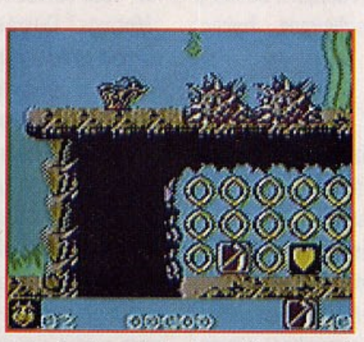


Parece divertido al principio pero, en cuanto has dado seiscientos saltos, cansa. El desarrollo no resulta lo suficientemente atractivo.

TOTAL 78



Las gotas de agua se han convertido en obstáculos, y hacen daño a la hormiga.



Pulsad arriba o abajo si queréis saber qué os aguarda en ese sector del escenario.



Esta mariquita nos ayudará a cruzar por los tramos con pinchos en lugar de suelo.



El realismo de los gráficos recuerda a los simuladores puros. Probad a derrapar constantemente con un coche de gasolina (que los hay) y veréis multitud de marcas de neumáticos en el suelo; dejad una rueda sin apoyo y veréis cómo se separa de la carrocería; saltad y caeréis rebotando sobre vuestra sombra... Muy conseguido.

RE-VOLT

El tamaño no lo es todo

NINTENDO 64
ACCLAIM
VELOCIDAD
128 MEGAS
14 CIRCUITOS/28 COCHES
BATERÍA: NO



En el género de la velocidad es fácil repetirse. Los coches, las motos, los monoplazas de F-1... todos hemos visto y jugado en infinidad de ocasiones con estos vehículos, pero Acclaim ha querido **refrescar el mercado** con un título lleno de cochecillos dirigidos por radiocontrol que ofrecen **inusitada rapidez, un peso ideal** para saltar con cualquier bache, y unos volantazos vertiginosos, raudos, rapidísimos... bueno, quizás demasiado.

¿Te vas a estar quieto de una vez?

Las carreras de «Re-Volt» se caracterizan por su buena velocidad, tres útiles perspectivas de cámara y bastante emoción gracias a los ítems que encontramos en el camino. Corremos en **circuitos inusuales** -un museo, un supermercado, las calles del barrio- diseñados con originalidad pero una vistosidad gráfica moderada (aunque brillante en ciertos tramos). En cada pista existen varios (no muchos) atajos, que incluso algunos coches avanzados cogen para asegurarse la victoria: un callejón estrecho, una abertura en la pared del museo, un agujero que te deja corriendo por el sótano... Y el caso es que, a pesar de atraer por sus variados modos de juego -como el **circuito de acrobacias o un modo batalla para cuatro jugadores**- y gran cantidad de vehículos, este cartucho **no termina de enganchar al jugador.** ¿Motivos? Quizás sea el reducido número de coches en carrera (sólo cuatro), o lo abrupto de la mayoría de los circuitos, o lo inútil de algunos ítems, o **la dificultad en el control** (nos inclinamos por esto último), pero la cosa no termina de funcionar. En cuanto al control, hay que recalcar que, aunque lleves jugando ya dos días, siempre existe el peligro de derrapar por pulsar demasiado rápido el stick, lo que por norma significa olvidarse de los laureles.

«Re-Volt» es un juego **bastante largo para su género,** con montones de coches, unos circuitos cuidados, opción para cuatro jugadores, pero... **falla en la jugabilidad** debido a su excesiva sensibilidad en el control.





Paradójico. Coche sobre coche, y todo para conseguir la estrella del circuito.

Circuito para especialistas



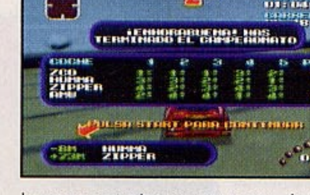




*Con un buen coche, este circuito se convierte en un vicio. No competimos contra otros vehículos, sino que nuestro deber es **encontrar y recoger las veinte estrellas que andan por ahí.** Rampas, un looping, medio tubo como los de los skaters... la verdad, divierte más que las propias carreras.*

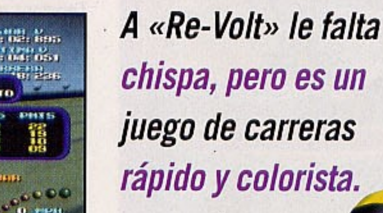


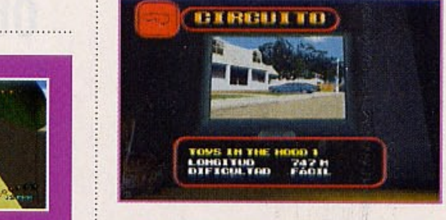
Podemos participar en cuatro copas, aunque deberemos ir ganándolas para tener acceso a las siguientes.



Los campeonatos se componen de varias carreras en circuitos diferentes. La puntuación final será la que decida.

A «Re-Volt» le falta chispa, pero es un juego de carreras rápido y colorista.











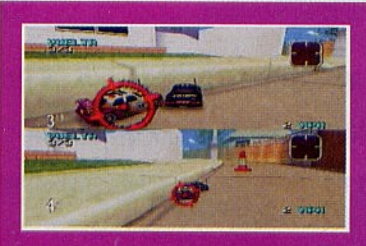




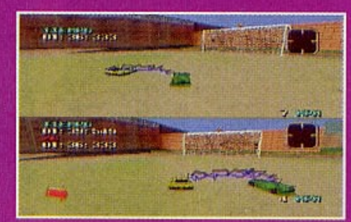


Podemos correr en siete escenarios diferentes. Cada uno de ellos está ambientado en distintos lugares. Empezamos por "Toys in the hood", un barrio de bordillos rebajados. Seguimos por "Museum", corredores con escalones y grandiosas salas; y "Botanical garden", un jardín con puentes y plantas. "Supermarket" nos lleva por galerías y rampas de carga. "Toy World" es una gran tienda de juguetes. "Ghost Town", en el salvaje oeste. Y "Toytanic", que podéis deducir por dónde nos hace correr.

Modos para dos y más













*En los modos multiplayer nos encontramos con **dos tipos de juego.** El primero, llamado **carrera**, es simplemente eso. Corremos en compañía de hasta tres amigos en cualquiera de los circuitos, con cualquier vehículo (de los que hayamos desbloqueado jugando los campeonatos en solitario), y con montones de ítems para todos. El otro es el modo **batalla.** Aquí lo importante es estar en posesión de la estrella, que aparecerá escondida por el original escenario: un parque con campo de futbito y columpios. Un poco raro, éste.*





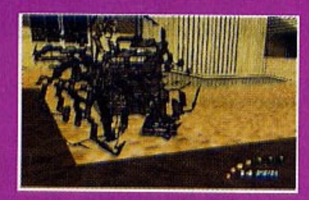





Las repeticiones son uno de los puntos fuertes de «Re-Volt». Aunque a veces quedan algo sosas, las cámaras hacen tomas aleatorias, es decir, que si vemos una repetición dos veces, seguramente no observemos "ese derrape" desde el mismo ángulo o altura. La pena es que sólo aparezcan en los modos para un solo jugador.

Obstáculos






El ansia de correr demasiado se suele ver truncada cuando nos ***topamos con pelotas, cubos de juguete o incluso cajas de cereales.*** *No se pierde mucha velocidad, pero más vale prevenir que... perder, grñ.*



La flecha que aparece abajo-izquierda señala la dirección del circuito.



La vista subjetiva coge muy buena perspectiva, pero los baches la estropean.



Tenemos un ítem y un adversario ahí mismo. Ahora sólo hay que acertarle.



La utilidad de la vista trasera es casi nula. Cuando miras atrás, te adelantan.

REVOLT OUT OF CONTROL



Los elementos móviles no son fáciles de ver en un juego de coches, pero en «Re-Volt» nos encontramos un tren que cruza la pista y... los aplasta a todos.

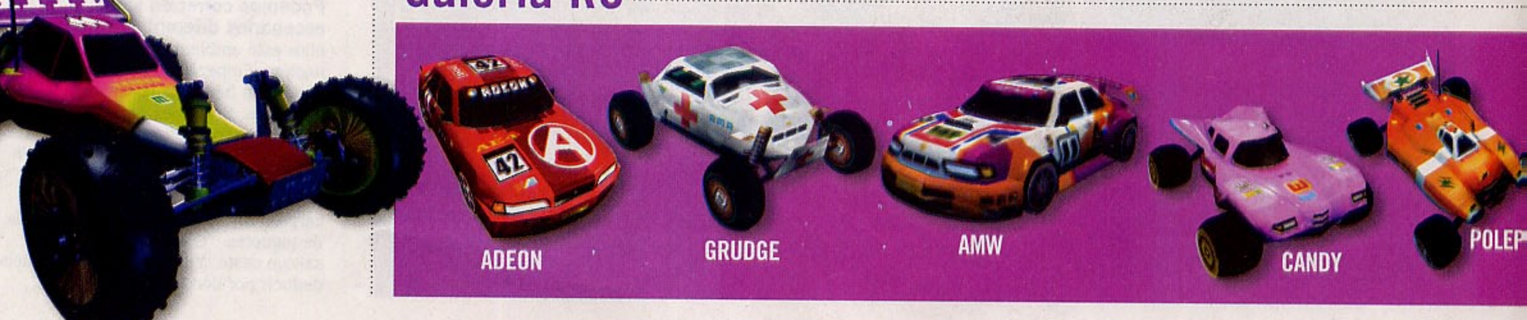
Su escasa jugabilidad se ve contrarrestada por la gran cantidad de modos de juego y vehículos que ofrece.





El cartucho incluye un editor de circuitos de fácil manejo. Todo consiste en situar una línea de salida y comenzar a colocar piezas. Podemos elegir el tamaño de las diagonales, la inclinación de las piezas peraltadas... Una vez terminado, grabas y a jugar. Como en la pantalla de la izquierda.

Galería RC



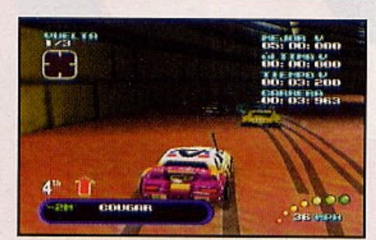
Los trastos de ganar



*Los **ítems se consiguen** pasando por encima de uno de esos brillantes **rayos amarillos** que veis. Nos dan cosas como **disparos de agua, turbo** (con un bonito efecto de luz que enciende nuestro coche), **imantación, aceite, misiles**, e incluso uno que nos convierte en **bombas de tiempo**.*



Los gráficos se aprecian mucho más sólidos si utilizamos el Expansion Pak.



Aquí podéis ver a todos los competidores de esta carrera. Sí, sólo somos cuatro.

Aunque no tengamos ítems, siempre nos queda la embestida y tentetieso.



Subidas como ésta son una cosa normal en los abruptos circuitos de «Re-Volt».



La utilización de focos de luz ha sido prolífica en «Re-Volt». En cualquiera de los circuitos veremos cómo nuestro coche recibe y refleja cualquierfuente.

Las estrellas









***Todos los circuitos guardan una estrella escondida.** Entrando en modo práctica tendremos la oportunidad de buscarla sin prisas, aunque habrá que escoger buenos coches para conseguirlas.*

«Re-Volt» ofrece realismo en los detalles y fantasía en los escenarios.

*Estos son sólo algunos representantes de los **28 renderizados vehículos** que ofrece «Re-Volt». Además de por su aspecto, se diferencian en giro, velocidad y aceleración.*

AQUA R5 ROTOR COUGER



Coche nuevo. Sí, ni Rally ni porras. No es que andemos sobrados de dinero, si no que acabamos de ganar un campeonato y siempre que ocurre esto, vemos cómo en la pila de cajas aparecen nuevos modelos. Una vez superado el último campeonato, podremos conseguir más coches encontrando las estrellas escondidas.

El Análisis

GRÁFICOS 86

Con el Expansion Pak destacan los brillos de carrocerías y buenos juegos de luces. Sin él, la poca nitidez de vehículos y escenarios llega a repercutir en la conducción.

MOVIMIENTOS 84

Es rápido. Los coches se mueven con toda facilidad por cualquiera de las muchas superficies que recorren, aunque en los giros el escenario se desplaza más bruscamente.

SONIDO 82

Agradables e incluso cantables melodías para los menús. En la carrera, los atronadores motores de gasolina os pueden dejar más sordos que... Matusalén (falleció, ¿no?, pues entonces está sordo).

JUGABILIDAD 78

El control es el gran problema de este juego. Las curvas, por muy suaves que sean, siempre resultan difíciles de tomar. Por eso no engancha fácilmente.

ENTRETENIMIENTO 85

En modos de juego, no nos podemos quejar. Incluye la posibilidad de jugar batallas, carreras a cuatro, editor de circuitos, y además la búsqueda de estrellas mantiene vivo el gusanillo de los nuevos coches..

TOTAL 82

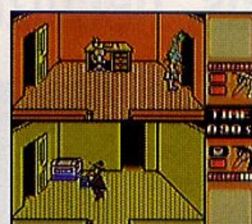
- *Supone un **esfuerzo** controlarlo, pero ir consiguiendo coches y circuitos por cada victoria es un gran aliciente.*
- *En el **apartado gráfico** destacan sobre todo los reflejos en la carrocería de algunos coches. Estos efectos sólo los habíamos visto en «Beetle Adventure Racing».*
- *Los modos para **varios jugadores** siempre son un factor a tener en cuenta, aunque las batallas resultan algo raras en su planteamiento.*
- *Después de todo, pocos títulos con **veintiocho coches** para elegir hemos visto en N64. Si te gusta el RC...*

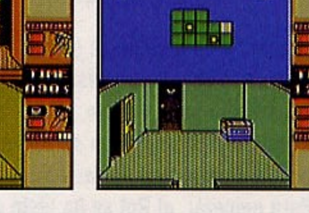


SPY VS SPY

El clásico, sin alteraciones





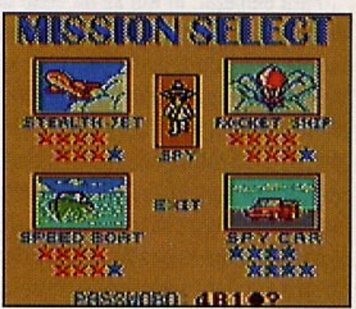


La nueva versión del clásico que arrasó tiempo atrás en las recreativas, sistemas variados y finalmente Game Boy, aterriza ahora en GBColor.

La peculiar mecánica de juego sigue intacta desde aquel entonces, es decir, que tendremos que **recorrernos extensos mapeados en busca de los objetos necesarios para salir airosos del nivel,** mientras el espía enemigo intenta exactamente lo mismo. Para incordiarse mutuamente, los **espías disponen de trampas como bombas de relojería,** cubos de ácido para las puertas, muelles que salen disparados al abrir un cajón...

El planteamiento gráfico de esta versión **dispone los niveles en varias habitaciones de una sola pantalla** (no como ocurría en la anterior entrega de Game Boy), de manera que la rapidez y adicción del juego suben enteros

La especial esencia de este juego puede engancharte o no (así ha sido siempre). **Si te gusta, prepárate a espiar hasta la extenuación;** si, por el contrario, buscas más variedad... Aunque **el modo dos jugadores** (con cable, claro) seguro que te convence.



Las misiones están divididas en cuatro escenarios, cada uno con ocho niveles.

Entrenamiento

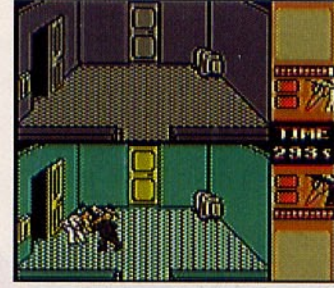








*Antes de comenzar el juego, podemos someternos a una sesión de entrenamiento que **nos enseñará las acciones básicas.** Así seremos instruidos en el arte del acuchillamiento y el uso de los diferentes objetos del escenario, **todo en castellano.***



Cuando coincidamos con el enemigo, la acción se desarrollará en una de las dos salas, y nos veremos obligados a usar los puños o alguna de las armas que hemos recogido.

GAME BOY COLOR
KEMCO
ARCADE
8 MEGAS
32 NIVELES
BATERÍA: PASSWORDS

información del juego



Precio 5.490 PTA

1-2 JUGADORES

NO COMPATIBLE

El Análisis

GRÁFICOS 80

La verdad es que no es una eminencia, pero tampoco lo necesita. Dentro de las limitaciones que el tipo de juego impone, están bien definidos y quedan curiosos. El color le añade gracia a la cosa.

MOVIMIENTOS 75

Este apartado es bastante limitado, ya que poco hay que ver aparte de las peleas y la colocación de trampas. Cumplen su función.

SONIDO 80

La típica melodía pegadiza que puede terminar "martilleando" el cerebelo. En los efectos, destacar la risilla del rival cuando caemos en una trampa.

JUGABILIDAD 90

La vuelta al sistema de pantallas sin scroll hace que el desarrollo sea bastante fluido. Muy buena.

ENTRETENIMIENTO  86

Puedes pasar muy buenos ratos haciéndole la pascua al contrario, luchando... Pero debes tener en cuenta que el juego es lo que ves y nada más. Si buscas variedad, terminará aburriéndote.

TOTAL **86**



Cada cinco niveles superados tendremos que enfrentarnos en una lucha a muerte contra un jefe final. Su inteligencia es bastante superior a la de los enemigos que encontramos antes.

GAME BOY COLOR
VIRGIN
COMECOCOS
8 MEGAS
20 NIVELES
BATERÍA: PASSWORDS



La única forma de abrir los cofres es excavar bajo ellos para hacerlos caer.



Aquí se nos informa de la puntuación, el tiempo y la forma en que hemos triunfado.





Los lobos tienen un itinerario definido, por lo que no nos perseguirán casi nunca.



información del juego

Precio 6.490 PTA

1 JUGADOR

COMPATIBLE GB

HOLY MAGIC CENTURY

Magos, hechizos, y Pac-man

El nombre de este juego os sonará de Nintendo 64. ¿Recordáis? Un curioso RPG que salió hace tiempo... Bien, pues ahora nos encontramos con su versión de Game Boy Color, y todo ha cambiado...

Para empezar, **el Rol se ha visto desplazado por una especie de come-cocos.** Nuestro cometido se limita a **recoger unas joyas rojas** excavando cada uno de los veinte escenarios de los que el juego se compone, mientras nos deshacemos de una escasa serie de extrañas criaturas. También podemos pasar el nivel eliminando a todos los enemigos de la fase o dando con una joya azul que puede aparecer o no en los cofres que tenemos que abrir.

Ciertamente, podría ser entretenido en caso de que nuestros gustos coincidan con este tipo de juego, pero la **pobreza general** que destila el cartucho y algunos errores en la programación se lo ponen difícil incluso a los fanáticos. Nos referimos al pobre aspecto gráfico, al hecho de que el protagonista no pueda andar y disparar al mismo tiempo, al parecido que muestran todas las fases entre sí,...

En conclusión, un título como poco extraño, que **peca de mala resolución técnica** pero que puede enganchar a cualquiera por su simplicidad.



El hechicero se muestra contento y feliz cuando encontramos la joya azul y pasamos al próximo nivel.





Si recogemos el objeto que aparece en el centro de la pantalla obtendremos puntos, pero nos veremos cara a cara con la rana incendiaria.





¿Un come-cocos de ambiente fantástico-medieval? Suena como poco extraño, y la verdad es que ha salido muy regular.

Tesoros





*En los **cofres** podemos encontrar **diferentes objetos** que paralizan a los enemigos, aumentan nuestra velocidad, o mejoran el disparo.*



El Análisis

GRÁFICOS 55
Muy, muy simplotes. A pesar de que el tipo de juego no exige brillantez, aquí se quedan cortos, presentando sprites pobres y muy poca variedad.

MOVIMIENTOS 59
Las animaciones brillan por su ausencia. Nuestro personaje anda, excava, y dispara sin cambiar nunca su pose.

SONIDO 65
Algunas melodías intentan dar un aire medieval, otras suenan a máquina arcade de hace ya un tiempecito. Los efectos son todo lo simples que cabría esperar.

JUGABILIDAD 60
Su simplicidad le ayuda en este apartado, aunque la verdad es que el control deja bastante que desear, sobre todo a la hora de andar y disparar al tiempo.

ENTRETENIMIENTO 65
Por su planteamiento simple puede enganchar a cualquiera, pero desde luego le falta calidad por los cuatro costados.

TOTAL 60



guías y trucos

Nintendo Acción

LAS GUÍAS QUE OS PRESENTAMOS

SHADOWMAN

¡Quítate la camiseta! Vaya, tú también tienes la Máscara de las Sombras cosida a las costillas, ¿eh, pillín? Eso quiere decir que te ha tocado vivir la aventura más oscura y visceral de Nintendo 64. Pero no llores, hombre, si este mes empezamos la guía con los tres primeros niveles de pesadilla. Veeenga...

Página 80

Star Wars Racer

Más carreras, más emoción, más niveles ocultos... Ya eres todo un profesional, y eso se nota. Estás dentro del torneo Galactic y Anakin ya no es el favorito ni por asomo. Ahora tendrás que utilizar las naves de todo tipo de alienígenas con idiomas de abrupta pronunciación para poder triunfar. Todas corren mucho, pero nosotros te aconsejamos qué debes potenciar en cada circuito para ganar todos los truguts posibles. Además, por fin te vas a dar el gustazo de decir: ¡HE GANADO A SEBULBAAAAAAAA!

Página 74

Quake II

Pensarás que estamos como chotas, pero nos hemos atrevido a seguir jugando y hemos avanzado otros cinco niveles. Como sabemos que no todo el mundo es tan bueno jugando, os dejamos leer, ya que habéis pagado la revista, la solución de estas complicadas fases. Ya lo decía mi mamá: "hijo, tú vales mucho para esto de los videojuegos, pero a ver cuándo me echas un Tetris, que desde que te gané...". Hablaba mucho, mi mamá.

Página 68

EL TRUCO DEL MES

MARIO GOLF

Cómo se descentra a los adversarios

Tenemos unas cuantas tácticas por aquí para vacilar un poco con el bueno de Mario en su debut en la PGA. Cosillas curiosas, nada del otro mundo, como por ejemplo cambiar el vestuario de los jugadores. Eso es fácil. **Pulsa C-abajo en el menú de selección de jugador** y hasta el mismo Yoshi se volverá de color azul. También podemos hacer que los jugadores golpeen la bola con el **brazo izquierdo.** En la misma pantalla de antes, pulsa L o Z. Y descentrar al contrario. Cuando vayan a lanzar, dale caña a la cruceta digital o a los botones C: el público gritará exigiendo rapidez.





Prueba estos passwords, si es que consigues encontrar la pantalla de claves: "0EQ561G2" y "5VW68906".

Otros trucos...

BEETLE RACING

En la línea de salida, acelera mientras corre la cuenta atrás y **pulsa L** en el momento en que aparezca la palabra **GO!** Verás que sprint. Además, puedes tirar de botón L para recuperar rápidamente la trayectoria si has cogido mal una curva o derrapas sin piedad.

QUAKE II

Por si te los perdiste, aquí van algunos passwords para el recuerdo de este juegazo:

Baja gravedad:
S3TLOWGR V1TY ????
Munición ilimitada:
ST31 NFN1 1T3S HOTS
Nivel final: F60? VQCH ¿BHF DQQL

LODE RUNNER 3D

Para los que ya le hayan buscado todas las cosquillas al juego de Infogrames, este truquillo os abrirá nuevas puertas. Mientras estés jugando, **pausa y pulsa C-abajo, L, R, L, R, L, R, L, R, L, R.** Selecciona la opción **Enter Secret Worlds!** y aparecerán de la nada dos nuevos mundos en los que podrás cosechar un montón de oro.

¡LECTORES!

REGALAMOS UNOS GUANTES a los mejores trucos

nvía tus trucos por correo electrónico a: trucos.nintendoaccion@hobbypress.es

QUAKE II

Aquí tenéis cinco niveles más del juego de moda en N64. Explicados con todo detalle, para que no os perdáis nada. Secretos, armas, enemigos, no falta nada. Aunque a lo mejor queréis que pasemos por casa para jugarlo por vosotros...

NIVEL 5 — ORBITAL DEFENCE

Recoge la **Jacket Armor** y la **Salud** y da la vuelta para salir de esta habitación. En la salita que está antes del pasillo, ten cuidado con un **Flyer** que está emboscado en el techo. Gira a la derecha y verás un **Tanque** a lo lejos [1]. Dispárale y métete rápidamente en la sala contigua utilizando


1 / 2-1


2-2


3




4

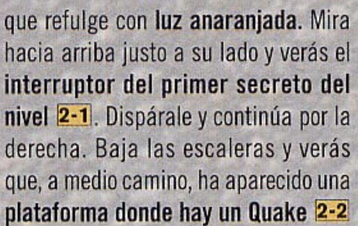

5

los botones de desplazamiento lateral para que no te alcancen sus disparos. Aprende esta técnica de ataque ahora, porque vas a tener que emplearla constantemente de aquí al final del juego. ¿Ya lo has eliminado? Pues continúa hacia la derecha y verás un panel


6


7

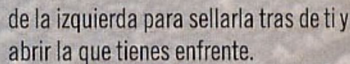
que refulge con **luz anaranjada.** Mira hacia arriba justo a su lado y verás el **interruptor del primer secreto del nivel** [2-1]. Dispárale y continúa por la derecha. Baja las escaleras y verás que, a medio camino, ha aparecido una **plataforma donde hay un Quake** [2-2]



que **aumenta la potencia de disparo.** Agradéceselo al interruptor que has disparado antes. Por desgracia, aún no puedes alcanzarlo, así que continúa escaleras abajo y coge la **Chaingun.** Frente a ti tienes el **Generador de Gravedad,** tu objetivo principal [3]. Para desconectarlo, tienes que seguir de frente, girar a la izquierda y subir a la habitación superior. Pulsa el botón de la pared [4] y **se acabó la gravedad.** Si saltas verás que te elevas el doble. Baja, coge la armadura que está en un panel de la esquina [5] - tranquilo, que ahora sí que llegas - y vuelve a subir por las escaleras. Con tu nuevo **super-salto ya puedes alcanzar el primer secreto** saltando desde un escalón.

Avanza y llegarás al pasillo cerca de donde comenzaste. Ahora toca ir en la otra dirección. Elimina con cortesía a la **Dama de Hierro** y mira hacia arriba un poco antes de llegar al umbral de la siguiente puerta. Dispara a esa **chispa colocada estratégicamente en el centro del conducto** [6] y conseguirás descubrir el **segundo secreto. Mega-Health** al canto, pasa la puerta y activa el interruptor




8-1

de la izquierda para sellarla tras de ti y abrir la que tienes enfrente.

Un abismo te separa de la siguiente parte del nivel [7]. En condiciones normales, un salto así sería un suicidio, pero con el Generador de Gravedad desconectado no hay nada que temer. ¡Jeróoonimoooo! ¿Ya estás al otro lado? Pues pulsa el siguiente interruptor


8-2


9


10


11







para anular la barrera de fuerza, avanza y gira a la izquierda. Entra por la puerta de la izquierda y verás que en ese momento se abre una compuerta para dejar salir a una nave que despega 8-1. Justo en el momento en que la nave salga, aprovecha para colarte por la compuerta del suelo antes de que se cierre. **¡Tercer secreto! El poderoso Rocket Launcher** es tu recompensa 8-2. Sube por el ascensor del final y te encontrarás en la habitación de la compuerta, pero en un nivel superior. Si fallaste al intentar entrar por donde salió la nave, puedes subir aquí utilizando las cajas cercanas 9. Sube por las escaleras, cárgate al Tanque y avanza por la pasarela 10. En la intersección, ve por la puerta de la izquierda y coge las **tres Cargas Explosivas** que están sobre las cajas 11. Cuando te encarames al grupo de cajas de la esquina inferior derecha 12-1, se abrirá junto a ellas un **panel secreto** 12-2. ¡Ya los tienes todos! Sólo resta regresar por donde viniste, avanzar por la pasarela, bajar las escaleras, pasar la plataforma de lanzamiento y, al salir de la sala, girar a la izquierda y entrar en el ascensor 13 para salir del nivel.

NIVEL 6 — DOCKING STATION

Sal del ascensor, dirígete a la derecha y elimina al Ícaro, disparando lo más cerca que puedas de él con la **Super Shotgun.** Cuando entres en la habitación con la extraña estructura giratoria, da la vuelta corriendo y espera a que te sigan los enemigos. De esta manera te será más fácil terminar con ellos, en lugar de tener que hacerles frente en un espacio tan abierto. Vuelve a la gran sala y, antes de descender, coge el **Rocket Launcher** que hay a la derecha. Le vas a dar uso de inmediato... Como puedes ver, en esta sala hay **tres puertas:** una a la izquierda, otra de frente y otra junto a la estructura giratoria de la parte inferior. Las dos primeras están cerradas, por lo que de momento no tienes otra opción que seguir por la de abajo. Al descender por la rampa 1 se abrirá una compuerta en la pared derecha de la sala de la que venías y aparecerá una Dama de Hierro. Vuelve atrás, elimínala y coge los **ítems** del nuevo hueco 2. Ahora vuelve a bajar por la puerta inferior y prepara el **Rocket Launcher para cargarte al Centauro** 3 que te atacará al girar la esquina. Alternativamente, también puedes dispararle con el Grenade Launcher antes de plantarte frente a él, haciendo que las granadas reboten contra la pared. Una vez eliminado, coloca la **primera carga explosiva en la maquinaria de la izquierda** 4. A la derecha verás un ascensor por el que continuar, y a su izquierda un panel de ordenador. Entra en el ascensor y salta en marcha mientras subes, para caer de nuevo abajo. En la base del ascensor hay un **interruptor** 5-1 que **abre el panel de ordenador** 5-2, permitiéndote coger la **Adrenalina.** Ya tienes el primer secreto en tu poder. Tras subir, ahora sí, por el ascensor, llegarás a un largo pasillo. Avanza por él, gira a la derecha y pon la **segunda carga explosiva** en la maquinaria 6. Sal por la puerta de la derecha, gira y verás otro centauro.



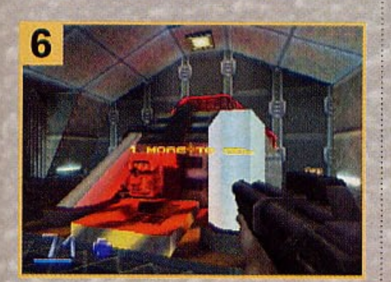


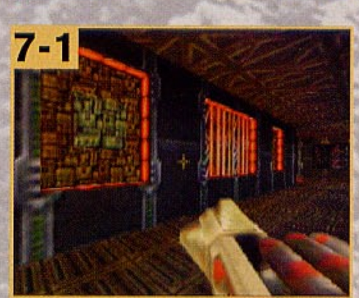






















NIVEL 6 (continuación) — DOCKING STATION

Te aconsejamos el **Rocket Launcher** para darle los buenos días. Justo al comienzo de ese pasillo hay un **cuadro en la pared de color anaranjado** 7-1. Salta hacia su parte central y activarás un interruptor que abre un **panel secreto** a tu izquierda donde pillarás numerosos ítems 7-2. **¡Segundo secreto!** Avanza por el pasillo, gira a la derecha, a la izquierda y presiona la **consola verde del ordenador** 8. Si sigues por la izquierda llegarás a la maquinaria donde tienes que situar la tercera carga 9. ¡Objetivo cumplido! Ahora hay que **salir de aquí antes de que pasen los dos minutos** que tardan las bombas en efectuar la detonación.







Ve por la izquierda y llegarás a la sala de la estructura giratoria del principio, solo que ahora las puertas están desbloqueadas. Continúa por la que está justo a tu derecha 10 y llegarás a un **gran almacén.** A la izquierda tienes la **consola de ordenador** 11 que abre el **acceso a la nave Strogg**, pero antes vamos a por el último secreto. Encamínate a las cajas que hay a la derecha y dispara a las dos de **color negro** 12-1 que verás. Sube donde estaba la que aparecería más a la izquierda y mira al hueco que forman las otras cajas contra la pared. Hay un **pequeño interruptor bien oculto** 12-2 que al dispararle abre un **panel secreto** a tu izquierda 12-3. Saquéalo y huye a toda mecha a la nave por la puerta norte 13. Ni caso de los enemigos.



NIVEL 7 — STROGG FREIGHTER

Cuando abras la puerta que tienes enfrente, te atacará un **Artillero.** Da la vuelta inmediatamente y elimínalo desde lejos. Vuelve a abrir la puerta y te dispararán dos Guardias que están emboscados a cada lado, pero en el siguiente piso, por lo que tienen mucha ventaja. Para cargártelos antes de que hagan contigo una escabechina, equipa el **Rocket Launcher y colócate en un lateral de la puerta.** Desde ahí, apunta y escóndete con el botón lateral cuando disparen. Espera el momento apropiado y lánzale un misilazo a uno de ellos 1. Te resultará fácil apuntar, porque no se moverán de su posición. Repite la operación con el otro y sube por el ascensor. A ambos lados hay **Health Packs** para recuperarte del susto. Con otro misil, cárgate al Guardia que está tras la primera columna y avanza hasta la segunda. Antes de rodearla, dispara a su parte frontal 2 y descubrirás el **primer secreto: un Hyperblaster.** Bordea la columna y sube por el ascensor. Quita de en medio a los Guardias y a los dos Artilleros que te esperan arriba. Sal por la puerta de enfrente y en la bifurcación, ve por la puerta de la derecha. Sigue por la izquierda y cárgate al **Gladiador con la Chaingun.** Enfrente tienes un ascensor 3, y arriba te espera otro Gladiador. Continúa por la puerta de enfrente y gira a la izquierda. Verás que **los sistemas de alarma** han detectado una entrada no autorizada y se **bloquearán las habitaciones laterales con ítems.** Déjalos para más tarde. Sigue adelante y monta en el ascensor, pero justo cuando empiece a bajar, da un salto atrás para que puedas disparar granadas por el hueco y "calmes" un poco a los enemigos que te esperan abajo antes de

























bajar. Parece que ya se han tranquilizado. Ahora sí, baja por el ascensor y prepárate para hacer muchas cosas aquí abajo. **Primero, activa las dos consolas de ordenador** 4 que hay a los lados para desactivar las medidas de seguridad y poder coger la **Blue Key** 5 que está en la **parte central.** Ahora date la vuelta y verás que ha aparecido un **interruptor en la columna central** 6. Púlsalo y no te retires de ahí. Mira hacia arriba lo más pegado posible al interruptor y verás otro interruptor más 7-1. Dispara y **se abrirá a la izquierda una trampilla** 7-2 con una **Adrenalina** en su interior (¡segundo secreto!).

Sube por el ascensor por el que viniste y coge las maravillosas **Rail Gun** 8 y **Jacket Armor** de las habitaciones laterales que antes estaban cerradas. Avanza y tuerce a la derecha, déjate caer por uno de los huecos laterales, sigue avanzando y enseguida llegarás a la bifurcación del principio. Continúa hacia delante y entra por la puerta de donde salen dos Flyers. Da buena cuenta de ellos.Tras un pequeño pasillo, verás otra puerta. Y tras ella te espera una pequeña sorpresa: **un Tanque y dos Artilleros** dispuestos a hacerte picadillo 9. Haz que te sigan los dos Artilleros regresando al pasillo anterior y dejando al Tanque tras la puerta. Cuando te hayas hecho cargo de ellos, acércate a la puerta, espera a que se abra, dispara al Tanque rápidamente y aléjate hacia atrás. Espera a que se cierre de nuevo la puerta y repite la secuencia hasta que lo destruyas. ¡Bien hecho! Ya tienes **vía libre hasta las dos consolas laterales de ordenador.** Púlsalas 10 y salta a la sala de control que hay debajo 11. Sólo queda salir por la puerta de detrás para concluir la misión.

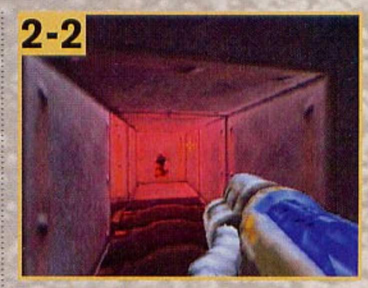


NIVEL 8 — CARGO BAY

Avanza por el pasillo y acaba con el **Berserker** que hay tras la puerta de la derecha. En lo alto de la escalera te esperan **dos Artilleros.** Tira de la **Railgun** si ves que no puedes aguantar la presión, aunque la **Super Shotgun** debería bastar. No intentes activar la consola del ordenador porque necesitas la **Red Key** para ello. En su lugar, lánzate por el hueco del ascensor que está de frente. Abajo, cárgate a los dos Guardias y a otro Berserker, y gira la rueda que hay en la parte izquierda de la habitación 1. Se abrirá el camino hacia las alcantarillas justo delante de ti. ¡Salta abajo!







Avanza hasta el final, liquidando a los Flyers que intentan complicarte el camino, y un ascensor te subirá. Destruye al Artillero y entra por la siguiente puerta. Nuevo Artillero, más disparos y **cinta transportadora** a la derecha 2-1. Monta y coge la **Body Armor** que hay al final 2-2. **¡Primer secreto!**







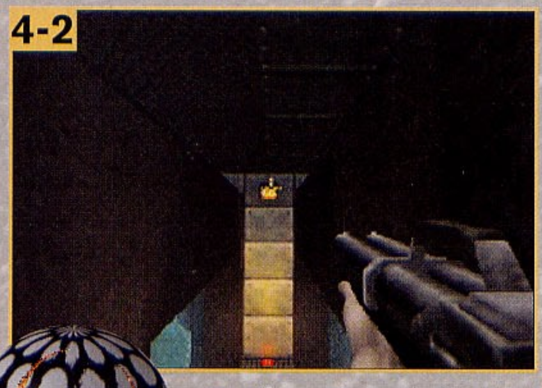
Da marcha atrás por la cinta para salir a la habitación anterior y entra por la siguiente puerta. Te encontrarás en una gran sala con tres Guardias que piden a gritos un castigo. No te hagas de rogar. Cuando termines, salta a las cajas que hay situadas más a la izquierda 3-1, colócate sobre la más elevada y gírate. Verás otra cinta transportadora 3-2. Para llegar allí, simplemente salta desde donde te encuentras. Gírate a la derecha y verás una pequeña plataforma que enseña un interruptor 3-3. Salta hacia ella, púlsalo y se abrirá abajo una pared dejando al descubierto numerosos ítems 3-4 **(segundo secreto)**... y un Artillero. Baja a cogerlos y te llevarás la sorpresa de que uno de ellos es un **ítem de invisibilidad** idéntico al que cogías como







NIVEL 8 (continuación) — CARGO BAY


4-2


4-3

segundo secreto en el primer nivel del juego. Ahora hay dos opciones: o usas la invisibilidad para correr y esquivar al mayor número de enemigos posible, o la empleas para cargarte a unos cuantos sin que te hagan daño. En cualquier caso, salta de nuevo a la caja más elevada y ahora ve en la otra dirección, brincando sobre el saliente de la izquierda. Entra por la puerta, gira a la izquierda, luego a la derecha y encárgate del Artillero y de los seis Guardias que te salen al paso. Verás que en la pared de la derecha hay **dos tuberías** 4-1 y un hueco entre ambas. Mira dentro y dispara desde lejos a un interruptor 4-2 que hay justo en la pared de enfrente. Éste desvela el **tercer secreto** del nivel, que no es otro que un nuevo panel oculto a la izquierda de donde te encuentras 4-3. Dentro encontrarás un **Quake de daño cuádruple** que te va a venir de perlas a continuación.

Ahora puedes seguir hacia delante, pasar la puerta, girar a la derecha y coger la **Red Key** 5 que hay en un pedestal a la izquierda. Con ella en tu poder, sigue por la izquierda, liquida al Artillero que custodia el ascensor, sube y déjate caer por el agujero donde está el **holograma** 6. Utiliza la **Red Key en la consola del ordenador** 7 y saldrá una escalera de caracol. Baja y no te molestes en entrar por la puerta que verás porque no tiene salida. Déjate caer 8 y encontrarás la salida real. Gira a la derecha, cárgate a los dos Artilleros y al Gladiador y entra en la **Cápsula de escape** 9.


6


7


8


5


9

NIVEL 9 — ZAXITE MINES

Comienzas en una cueva con dos columnas centrales y dos puertas laterales. Aprovecha tu **posición elevada** para lanzar **granadas a tus enemigos** 1. ¡Prueba a hacerlas rebotar contra las columnas, contra el suelo y contra las paredes y te sorprenderás de los resultados! Cuando hayas limpiado la zona, déjate caer al suelo y entra primero por la puerta izquierda. Te encontrarás en una caverna con tres **Fortachones, un Artillero** situado estratégicamente encima de un puente y un **Mutante,** peligrosa bestia a la que te enfrentas por primera vez. Primero elimina al Mutante 2 con la Chaingun o el Rocket Launcher y después concéntrate en el peligroso Artillero 3. Lo mejor es esperar a que se pare para lanzarte unas cuantas granadas, momento que debes aprovechar para dispararle un par de cohetes. Bajo el puente hay un interruptor 4. Púlsalo y dirígete hacia la parte derecha de la caverna, donde verás otra puerta, pero no entres todavía por ella. En lugar de eso, da la vuelta, vuelve a la cueva donde co-


1

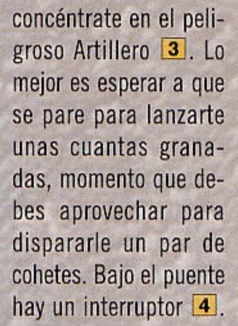

2


3

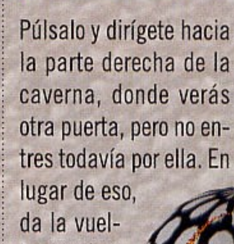

4


5


6


7


8



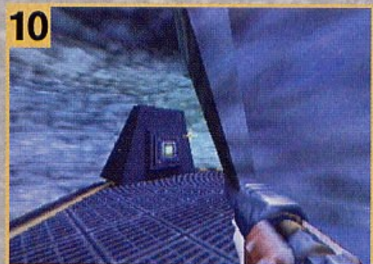




menzaste y sigue ahora por el camino de la derecha. Esta caverna es idéntica a la anterior: elimina al Mutante, al Artillero del puente 5 y pulsa el interruptor de debajo 6 para abrir el acceso a la Sala de Control. Para entrar en ella, continúa hacia la parte izquierda de la caverna. Entra y llegarás a una bifurcación con **tres caminos posibles** 7. La puerta que está justo enfrente desemboca en la otra caverna donde ya estuviste (¿recuerdas la puerta por la que finalmente no entraste?). La segunda posibilidad es ir hacia la derecha por donde pone **EXIT** (Salida), pero de momento la puerta está cerrada. Solo resta ir hacia la izquierda 8, donde te atacarán varios Artilleros y Fortachones. Tras acabar con ellos, mira en un **pequeño estanque** 9-1 que hay en el centro de la habitación y sumérgete 9-2 para coger los **ítems del fondo.** Este es el **primer y único secreto del nivel,** así que aprovéchalo bien. Al salir, verás que hay dos puertas laterales. Tienes que **entrar en las dos y activar los interruptores** que hay al final de cada puente 10. De esta forma **desactivarás los geo-estabilizadores** (todo comenzará a temblar) y abrirás la puerta de salida, además de soltar a unos cuantos Mutantes que te esperan en la habitación del estanque. ¡Hyperblaster que te crió y directo a la salida 11, hermano! Habrá más el mes que viene. ¡Hasta entonces!











Ahora que ya has visto la película cincuenta y dos veces, te habrá entrado una fiebre de Star Wars totalmente agonizante. En vez de coger la escoba y retar al abuelo a una lucha a muerte con "espadas láser", haz algo de provecho y sigue jugando al "Racer". De paso evitarás las marcas del bastón.

3ª PARTE

TORNEO GALACTIC

El momento de demostrar que sabes pilotar un Pod ha llegado. Majete, esto es el torneo galáctico y cada tramo es un motivo para no dormir el día anterior a la carrera. A pasarlo mal.

1 Executioner

Ubicado en la **prisión "Oovo IV"**, este Executioner nos volverá a marear con sus **tubos antigravitatorios y claustrofóbicos pasajes,** simple ejemplo de la locura dominante en el torneo.



Lo que comienza como una amplia pista se convierte en un problema. Inmediatamente después de la curva en forma de "S" nos encontramos con **dos columnas que casi condenan el paso.** No te lances en el trazado de las dos curvas anteriores, aunque sea fácil, y podrás pasar.



El **atajo** que te enseñamos a continuación será probablemente el que te permitirá ganar esta carrera. Cuando **vayas a salir del túnel, decelera y gira a tu izquierda para seguir camino por arriba.** Pon a prueba tu turbo.



De pronto te encuentras **cuatro túneles,** así, sin más. "Decisiones, siempre decisiones". Tranquilo, **el primero empezando por la derecha** te conduce por un **trazado menos sinuoso** que cualquiera de los otros tres.



El **último tunel flotante** es el tramo perfecto para hacer el bestia. **No hay meteoritos** que entorpezcan el camino y la falta de gravedad evitará los choques laterales. **Arrasa con todo y pon tu velocímetro a más de 1000.**

NUEVA NAVE



Toy Dampner se une a tu colección si consigues el primer puesto. Su pod destaca sobre todo en tracción, enfriamiento, y reparaciones. Además, Toy es azul.

Sebulba´s Legacy

2

Se rumorea en el mundillo del pod que Sebulba es quien ha diseñado este tercer circuito situado en **Malastare.** Cuando las lenguas son, ademas de malas, ingeniosas, también se pueden oir cosas como que el circuito es igual de retorcido, tramposo, traidor y rastrero como el cerebro del diseñador. ¡Ah!, ya sabes, cuando vayas a adelantar a cierto pod naranja, hazlo por la izquierda o... ¡arde!

1

Al comenzar la carrera hemos de negociar la primera curva. Hay una **nube de gas verdoso** al comienzo, de modo que pulsa atrás en el stick y **deslízate hacia la derecha** según vayas aproximándote.



2 El **lago de metano** es ideal para darle salida a un turbo, pero no debes emocionarte demasiado o te dejarás las orejas contra la curva que viene después. Bastará con que **frenes a fondo y te deslizes un poco.**



3 En la **bifurcación situada bajo la roca en forma de seta** debes tomar la ruta de la derecha. Es menos peligrosa y bastante más rápida. Tanto que, con un poco de habilidad, podrás activar el turbo.



4 Opta por el **túnel de la derecha** en este nuevo desdoble porque te trasladará más rápidamente. De todos modos, el trazado no es precisamente lineal y las paredes son de granito del bueno. **No aceleres en exceso.**



5 Llegando al último punto notarás que falta algo a tu derecha. Es el suelo. **Procura no caer a la ruta inferior** manteniéndote pegado a la izquierda. Como recompensa, obtendrás una recta para tu turbo.

Grabvine Gateway

3

La fiesta, el jolgorio, y la diversión intergaláctica vuelven a **Baroonda,** el paraíso de los sapos y culebras. Hazte paso entre las **rocas del desierto** y los ancestrales árboles del pantano potenciando tu tracción con lo mejor que encuentres en el chiringuito de Watto. Cuando corras en Grabvine Gateway sabrás porqué lo decimos.



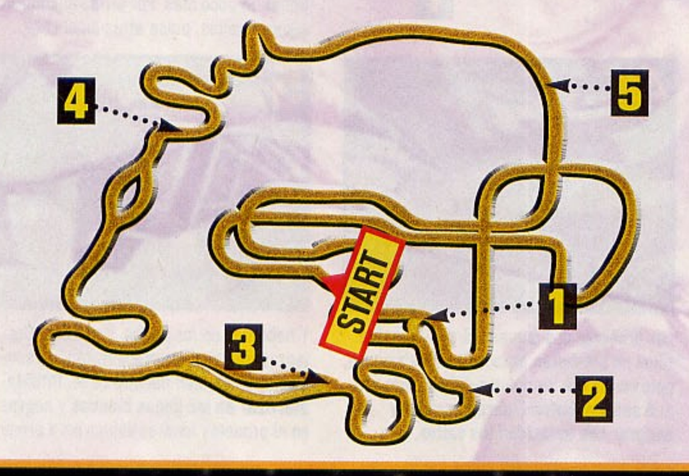
1 **En la segunda vuelta se abre el atajo** situado tras la primera curva del desierto. Mira el mapa y cuélate por él sin preguntar.



2 No tomes las curvas del cañón con trayectorias muy largas o abiertas: dejarás un bonito grabado de tu cara en el muro. Funciona **mejor frenar y deslizarse mucho al entrar** en cada una de ellas.



3 **Al comenzar la jungla,** una bifurcación hará acto de presencia. **Toma la ruta de la derecha.** El camino es un poco menos complicado y te dejará en mejor posición cuando vuelvan a unirse los senderos.





4 En el **pantano navegaremos sobre el agua,** por lo que la tracción de nuestro pod se reducirá. **Presiona poco a poco el botón Z** para que el vehículo se deslice por las curvas, y no se te ocurra acelerar demasiado.

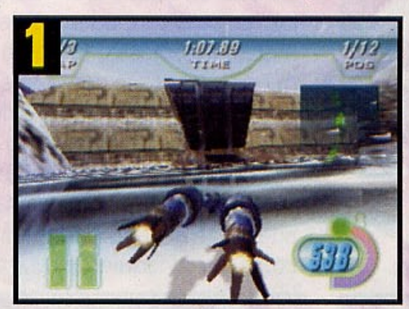


5 El **puente de madera** tiene un ligero fallo en el diseño y, si pasamos por la izquierda, caeremos irremisiblemente al vacío. **Pégate a la pared de la derecha y acelera** para contrarrestar el desnivel.

4 Andobi Mountain Run



Ya conocéis el trazado, puesto que nos lleva por partes de **Beedo´s Wild Ride y Howler Gorge,** pero te guiaremos por los nuevos tramos. El hielo resbala, por lo que te vendrán muy bien las anteriores **mejoras en tracción.**



Una vez hayas dejado atrás el arco con el **ídolo tallado** encima, irás a parar al hielo. **Comienza a girar en el momento en que aterrices** para enfilar la entrada del túnel, ya que la tracción sobre el suelo congelado es mínima.

NUEVA NAVE

Mawhonic, aparte de tres ojos, tiene un podracer enorme con un acertado viraje y fácil conducción.

Activa el turbo dentro del túnel sólo si tu viraje es bueno. Si no lo es, corres el riesgo de golpearte con el borde exterior cuando los raíles se crucen.



A la salida del túnel, toma el camino de la izquierda que indicamos en el mapa. Aparentemente está cortado, pero **encontrarás un hueco en el glaciar.**



En caso de que tomes el de la derecha, sigue el **camino de color azul oscuro que atraviesa la nieve.** Guíate también por los arcos de banderas que indican la ruta.

5 Dethro´s Revenge

Al oír **Ord Ibanna** sólo se presenta una palabra en la mente de un buen piloto de podracers: **velocidad.** Los circuitos del desguace flotante siempre dan lugar a un buen turbo y a más de un magnífico lechugazo. Por esa y más razones tienes que echarle un ojo a nuestra guía antes de que montes tu propio cementerio con los pedazos que puedas recoger de tu podracer.



Si caes a la **ruta inferior** te las verás con una **carretera congestionada. Mantente en el camino superior** aunque tengas que frenar un poco más. Por arriba encontrarás algunos saltos, pulsa atrás en el stick.



Cuando llegues a la **plataforma circular,** descuélgate del camino principal y **tuerce a la derecha.** Es un atajo que **te ahorrará una larga curva.** Para volver a la carrera, simplemente **dirígete hacia las luces.**



En la segunda plataforma verás un **túnel en el horizonte.** Bien, pues no entres. **Rodéalo por un lado y continúa por el caminillo** que hay detrás. Puedes aprovechar incluso para activar el turbo.



Las primeras dos curvas del zigzagueante túnel no presentan grandes complicaciones, pero en las dos siguientes debes darle uso al **freno y al botón Z para derrapar y encarar con velocidad los saltos.**



Y hablando de los **saltos,** son éstos. Dos lanzaderas que nos precipitarán al vacío si no enfilamos bien nuestra nave. **Intenta aterrizar en las líneas blancas y negras** en el primero y tendrás tiempo para acelerar.

Fire Mountain Rally

6

¿Otra vez Baroonda? Pues sí. Pero recorrerás al revés las partes que conozcas, y las que no, mejor ni hablar. Además, sabrás lo que le pasa a un podracer cuando se **zambulle en lava.**

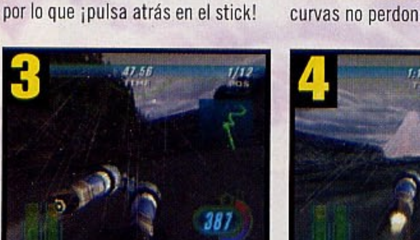




Llegando a las cataratas, verás unas **bandas blancas y rojas en la pista. Indican la falta de suelo,** por lo que ¡pulsa atrás en el stick!



Tan pronto como el paisaje cambie al **bosque,** comienza a **decelerar y deslízate hacia la derecha.** Estas curvas no perdonan ni un fallo.



No vayas a lanzarte al salir de las dos primeras curvas, porque te espera otra **tanda de virajes** que tomaremos igual que los anteriores.



Al llegar a la **zona volcánica,** la pista girará a la derecha. En lugar de ser bueno e ir por la carretera, continúa recto para ganar tiempo.

En el **segundo de los túneles del volcán,** la carretera se divide en **tres rutas.** La del **centro** es, con diferencia, la más recomendable.



Una vez en las entrañas volcánicas, cualquier fallo nos mandará a la lava. **Coge el camino de la izquierda** nada mas adentrarte.



Al **salir del volcán prepárate para hacer un rápido viraje a la derecha** y colócate para cruzar el lago de lava por la pasarela.



The Boonta Classic

7

Último circuito del torneo y flipada total para los fans peliculeros. Estamos en **Tatooine** y esto es **"The Boonta Classic"**, exactamente la carrera recreada en el «Episodio I».

NUEVA NAVE



El engendro es tuyo. Sebulba nos brinda su máxima velocidad y sus llamaradas presionando dos veces R.



Tras los primeros compases de la carrera, llegaremos a una **bifurcación.** El camino de la **derecha** nos llevará a un túnel que acorta considerablemente la ruta.



Sube por la **rampa** situada a la derecha tras la última curva del cañón, para sacar ventaja. El camino es recto y el salto, mayor.



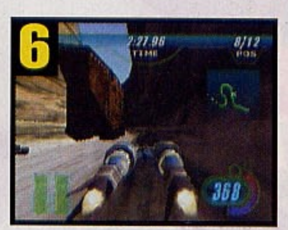
Al salir de la tremenda recta, la pista se divide en **tres rutas. La central** es la recomendada porque tiene muchos menos virajes.



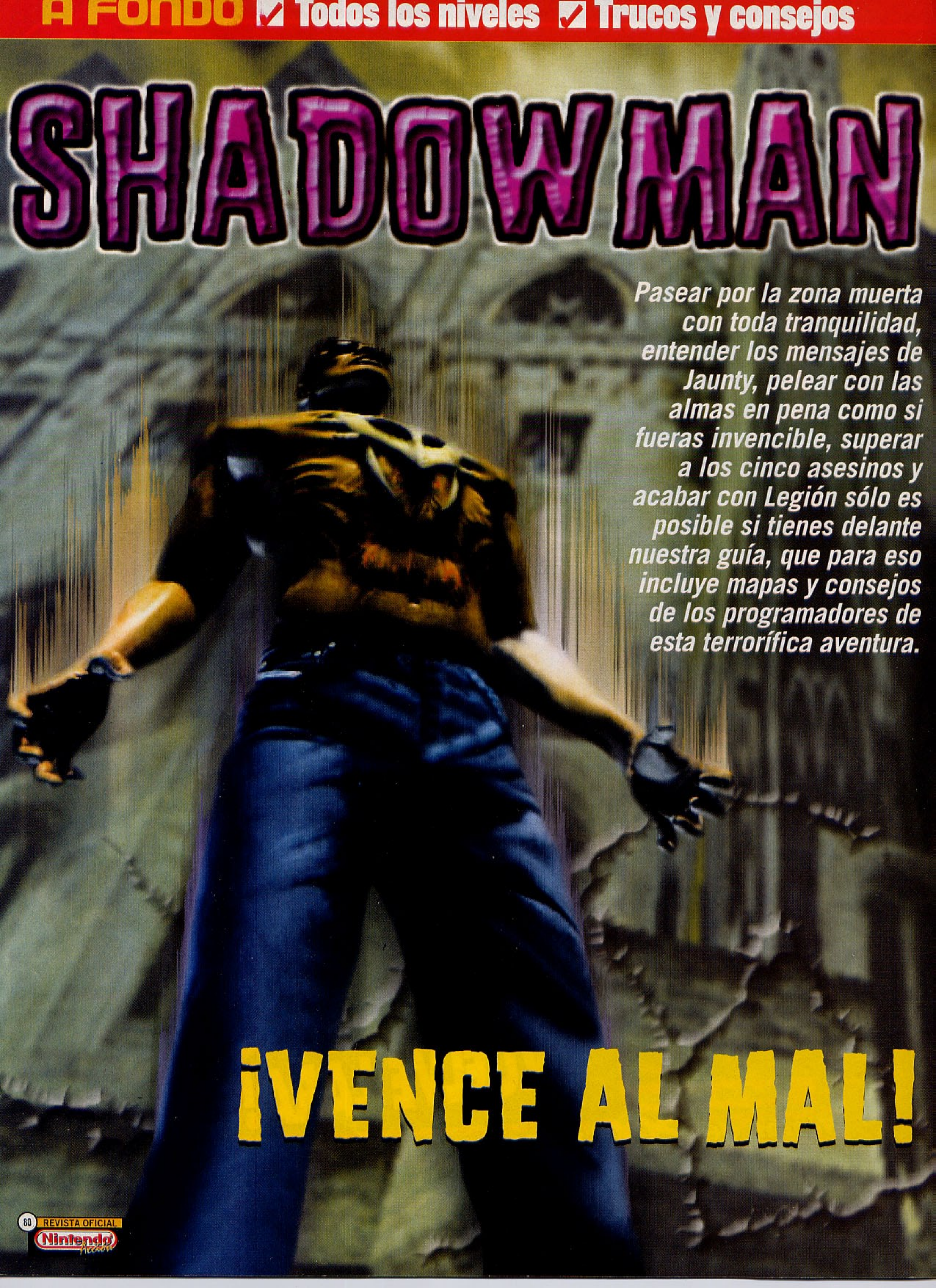
El terreno desértico está "salteado" en este tramo. **Aterriza rápidamente para no caer en la grieta** tras el segundo salto.



Para evitar que los ataques del pueblo nómada de los "Tusken Raiders" dañen tu pod, **evita el contacto de las llamas** o repáralo.



Esquiva también la tremenda máquina de los "Jawas" pasando a su lado. Estará esperando en diferentes puntos en cada vuelta.

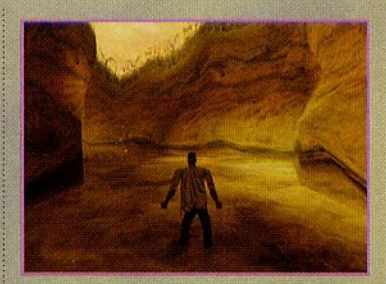


SHADOWMAN

Pasear por la zona muerta con toda tranquilidad, entender los mensajes de Jaunty, pelear con las almas en pena como si fueras invencible, superar a los cinco asesinos y acabar con Legión sólo es posible si tienes delante nuestra guía, que para eso incluye mapas y consejos de los programadores de esta terrorífica aventura.

¡VENCE AL MAL!

Comienzas el juego con los **archivos de Nettie en el inventario.** Es una buena idea echarles un vistazo para saber más o menos qué es lo que pasa. Empiezas el juego con tu encarnación mortal, **Mike LeRoi.** Desde el acuático punto en el que comienzas, mira primero en la cueva a tu derecha. Allí encontrarás uno de los muchos

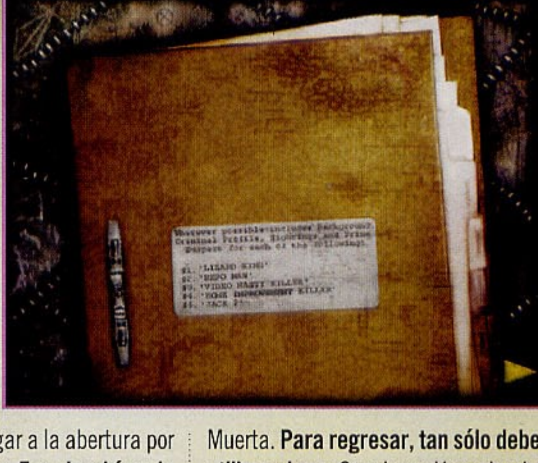






Cadeaux que necesitarás a lo largo del juego. Hay **512 Cadeaux** en todo el mapeado. **Por cada cien** que recojas, la barra de energía de ShadowMan **aumentará un punto, si los llevas a los altares de las tierras Baldías de la Zona Muerta.**

Sigue el camino y busca una cueva a tu derecha. Adéntrate en el túnel que comienza en la cueva y recoge dos Cadeaux. Media vuelta y a escalar la colina. Salta el pequeño barranco y verás enfrente un puentecito. Cuando te aproximes, una parte de él caerá sobre el agua. Si te caes no te preocupes, simplemente vuelve por la derecha y salta de nuevo. Ahora verás **un perro en primer plano.** Sigue el camino y **pasa de los ítems que veas dentro de las chozas** porque de momento no los puedes coger. Agárrate a la cuerda y cruza. Coge el Cadeaux y entra. Ve por la derecha hasta que no puedas subir más y salta hacia la cornisa de la pared de la izquierda. Una vez agarrado, deslízate a la izquierda hasta llegar a la abertura por la que debes subir. **Eso de ahí es la iglesia.** Si quieres puedes darte una vuelta, pero mejor entra directamente, ya habrá tiempo de recoger todo lo de esta fase. Te encontrarás con **Nettie y una escena en la que consigues la pistola y el oso de Luke.**



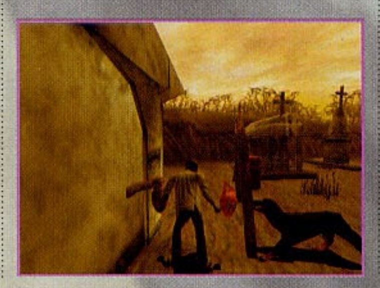
Coge el Cadeaux que está sobre el altar y entra en la habitación de la derecha. Empuja el cajón y recoge los otros Cadeaux de la estantería (a partir de este momento sólo te advertiremos de la presencia de algunos cadeaux,). Sal fuera y, hagas lo que hagas, **trata de no disparar a los perros.** No te atacan si no les haces nada. Ve al

EMPIEZAS CON: NIVEL DE SOMBRA-0/ALMAS OSCURAS-0





mausoleo de detrás de la iglesia una vez que hayas disparado a los pocos barriles que verás. **Dispara al candado** y entra. Dispara a los barriles y **recoge la medicina** (que seguramente te hará falta, porque seguro que has disparado a los perros, ¿verdad?). Ve hacia el **cartel "Danger" y tírate por el hueco.** Tan pronto estés bajo el agua bucea hacia la superficie para coger oxígeno (la barra de oxígeno es la azul). Si te quedas sin aire, aparecerás en la Zona Muerta. **Para regresar, tan sólo debes utilizar el oso.** Seguimos. Ve nadando y sumergiéndote cuando haga falta para recoger los Cadeaux del fondo. Entra por la cueva submarina y cruza rápidamente. Al otro lado saldrás a tierra



firme y encontrarás una cuerda. Cruza. Dispara a los barriles y recoge las medicinas. Ahora pilla los Cadeaux que viste al principio y no podías coger. **No te preocupes por los Govi, en el Mundo Real no puedes reventarlos.**

Salta abajo y verás algunos **caimanes: cárgatelos.** Si no quieres recibir un buen bocado, procura activar la vista subjetiva. También hay una zona inundada con una cabaña en medio. Puedes bajar a su interior y recoger los ítems que contiene, entre ellos la **escopeta** (pero si no te atreves, puedes dejarlo para otro momento).

Hay un Cadeaux tras la cabaña, en el fondo de esta zona inundada. Vuelve por donde has venido y recoge las medicinas. En el túnel de la izquierda, donde encuentras dos perros, hay otro Cadeaux. Sigue hasta que veas el puente que cruzaste al principio. Ahora sólo te queda **abrir el inventario, utilizar el oso de peluche de Luke, y transportarte a la Zona Muerta.**

PASOS RÁPIDOS

- *Conoces a Nettie, obtienes el oso de Luke y la pistola.*
- *Nivel de Sombra 0*
- *Total de Almas Oscuras = 0*

NIVEL 2

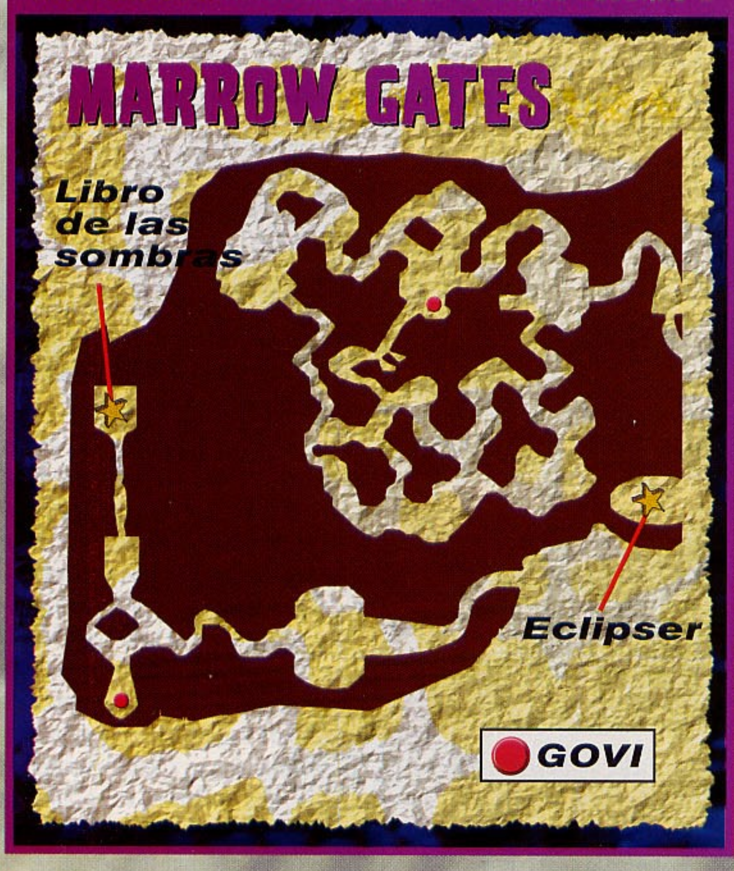
MARROW GATES

Bienvenido a la **zona muerta.** No, no te sorprendas de tu aspecto. Aquí eres **Shadowman, guerrero vudú,** y tu cuerpo ha sufrido algunas transformaciones. Apareces en un lugar muy parecido al del comienzo del nivel anterior. Metido hasta las rodillas en **aguas pútridas,** debes avanzar hacia delante mientras pruebas las características de tu **nueva pistola de almas.** Es como la de balas, sólo que sin balas y tiene munición infinita, aunque de espectros. Pues eso, los colegas te regalan su **fuerza vital** cuando los destruyes. No olvides recogerla, porque **rellenan la energía.**

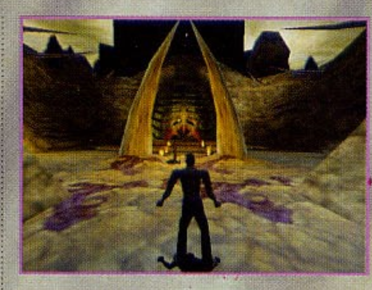
Continúa avanzando y enseguida te toparás con **Jaunty,** que es amiguete pese a su aspecto. Una breve charla y unas risas para poner rumbo a las enormes **puertas de la zona muerta** que hay más allá de la hoguera. Allí, da más caña a los descarriados y salta ese "puente" que lleva a una apertura donde te sorprenden **dos Duppies,** unos tipos peligrosos que te obligarán a utilizar tus habilidades en el esquive lateral y rodar hacia delante o hacia ambos lados. Cuando te los hayas cargado, continúa adelante y entra por el primer pasaje de la derecha.

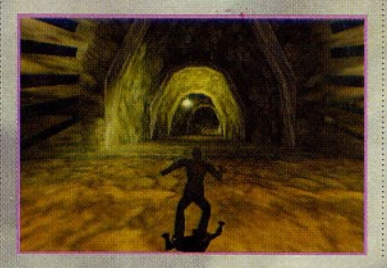


EMPIEZAS CON: NIVEL DE SOMBRA-0/ALMAS OSCURAS-0

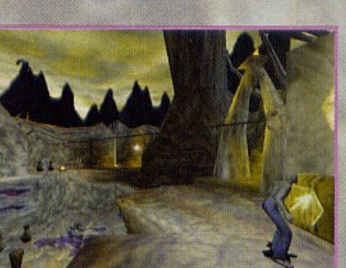


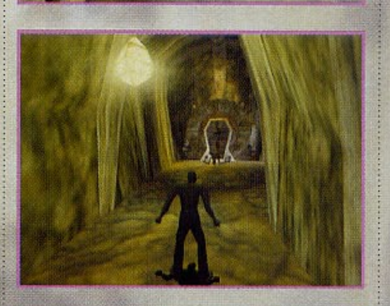


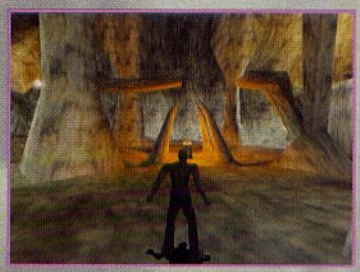








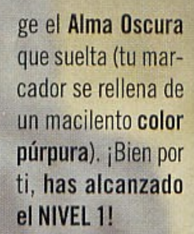




En la sala verás una **Puerta Ataúd nivel 0.** Pulsa el botón de acción y Shadowman la abrirá. Has encontrado **los Caminos de la Sombra.** Métete por ahí hasta que encuentres el juego de cartas de **"La Profecía".** Estúdialo bien porque guarda importante información.

Ahora sube corriendo la rampa que rodea la habitación. Verás otra Puerta Ataúd... que no se puede abrir de momento. Cruza el pequeño puente, **dispara al GOVI** que está al otro lado y recoge el **Alma Oscura** que suelta (tu marcador se rellena de un macilento **color púrpura**). ¡Bien por ti, **has alcanzado el NIVEL 1!**

En el punto donde abriste el GOVI, hay un camino que parece bloqueado. No te acerques demasiado (porque te puedes quemar), y **regresa a la Puerta Ataúd que no pudiste abrir.** Claro, como ahora tienes nivel 1. Cruza el puente por dentro y a la izquierda verás otra **Puerta Ataúd (ésta de nivel 2).** ¿Has oído ese ruido? ¡Hay un Duppie allí abajo! Si te apetece, dale caña y prepárate para salir de aquí.

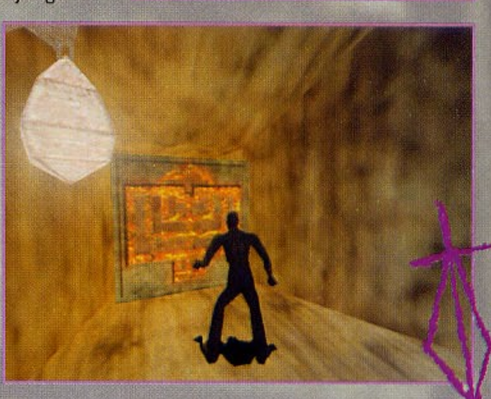




PASOS RÁPIDOS

Encuentra a Jaunty, abre las puertas, localiza los Caminos de la Sombra, abre la primera Puerta Ataúd, recoge "La Profecía", recolecta la primera Alma Oscura, abre la Puerta Ataúd de NIVEL 1.







TEMPLO DE LA VIDA/YERMO

Ahora llegamos a los **Caminos de la Sombra.** Te llevan a una habitación con **dos salidas. Elige la de la izquierda** teniendo cuidado de los Duppies que te esperan. Llegarás a



una zona abierta con plataformas que sobresalen del agua y que sostienen varios cántaros con **Calaveras Vudú de Oro.** Estas Calaveras **aumentan el poder de las armas vudú (barra amarilla).** Bajo el agua hay un Cadeaux, pero, aunque no debas preocuparte por el oxígeno, ten cuidado con los peces que nadan por esta zona. Mantente siempre en movimiento cuando bucees en zonas de agua cerradas. Intenta eliminar a los peces y busca un túnel subacuático que te lleva a otra zona.

Emerges en una pequeña cueva con un pasillo. Ve allí y elimina a los **tres Duppies** que están esperándote. Pulsa el interruptor y **recoge los Cadeaux de los cántaros** (recuerda que debes coger todos los que veas, así que cada vez leerás menos referencias a ellos en la guía). Vuelve por el pasaje subacuático a la zona de plataformas y pulsa el **interruptor que hay junto a la choza de piel.** Verás salir una nueva cuerda. Ahora un **Deadwing** intentará acertarte con sus disparos. Puedes intentar cargártelo, pero es difícil: hay poco espacio para maniobrar.

Para conseguir el **siguiente Govi** ve a la cabaña de la parte que está más a la derecha de esta zona. Cárgate al Duppy de dentro y dispara al Govi. Ya tienes tu **segunda Alma Oscura.** Ahora deberías entrar en la **puerta que hay bajo el toldo** y llegar a la pequeña habitación que le sigue. Verás un Govi



al otro lado de la habitación, pero no llegas saltando (te lo aseguramos), así que ve por la derecha. Machaca los Duppies que están esperando y ve a la izquierda para pulsar el interruptor.



EMPIEZAS CON: NIVEL DE SOMBRA-1/ALMAS OSCURAS-1

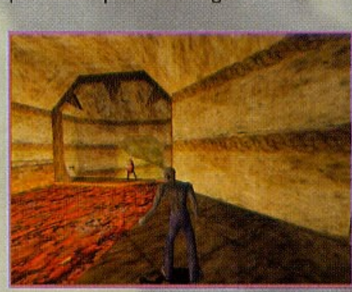


Date una vueltecita y recoge lo que puedas de los **cántaros.** Sube por la rampa que comienza en la parte derecha, hasta que llegues a la altura de la plataforma con los **cuatro cántaros.**



Salta sobre ella y sigue adelante, dando otro salto hacia la plataforma de enfrente. Continúa hasta ver una abertura a la derecha, en la pared. Después del pasillo encontrarás un Govi y Duppies en una pequeña sala. Sí, es el Govi que no pudiste coger antes. **Ya tienes tres Almas Oscuras y Nivel de Sombra 2.**

Vuelve por donde has venido y sube por la rampa hasta llegar a la cuerda.







Cruza y corre pendiente arriba, con cuidado de los **monstruos de dos cabezas (Bicephalods).** En la cámara adyacente encontrarás unas cuantas plataformas que llevan a una abertura en la pared. Dentro verás varios ítems y un Govi. **Cuatro Almas Oscuras.**

Vuelve a la habitación principal y sube a las plataformas, que te llevan a otra habitación. Sigue hasta que terminen las plataformas y guarda tu pistola de almas para **agarrarte a una cornisa que casi no se ve.** Deslízate todo a la izquierda (cambia la cámara para saber dónde te diriges) y salta hacia atrás (pulsa arriba y salto) para ▶



NIVEL 3 (continuación)

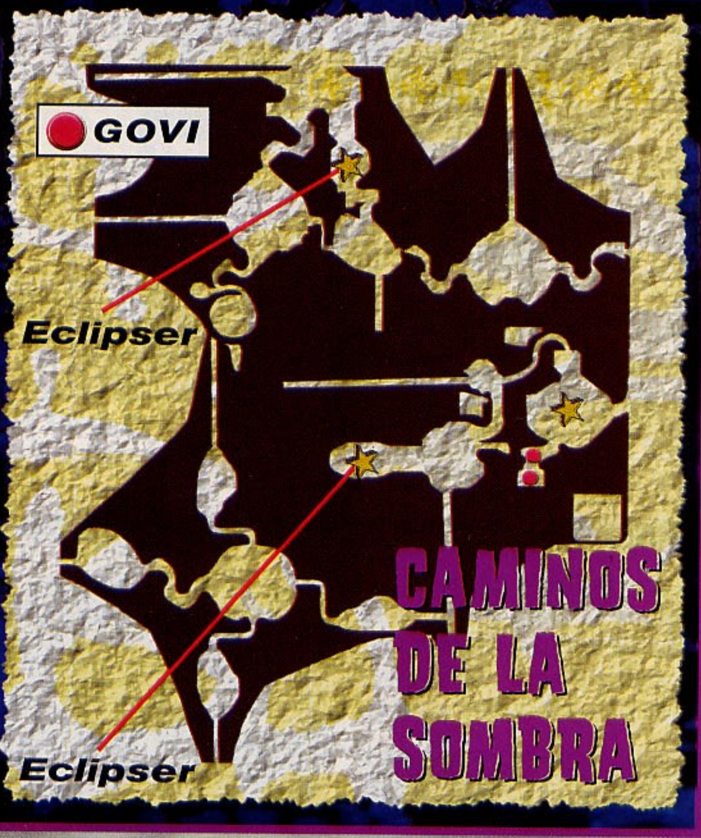
TEMPLO DE LA VIDA/YERMO

caer en la plataforma de detrás de ti. **Dispara a los Bicephalods, a las jarras y ve al altar del centro de la habitación, donde entras en posesión del Asson, tu primer arma vudú.** Si la utilizas, fíjate en la barra amarilla, que irá mermando a medida que dispares el Asson. Sigue adelante y volverás a





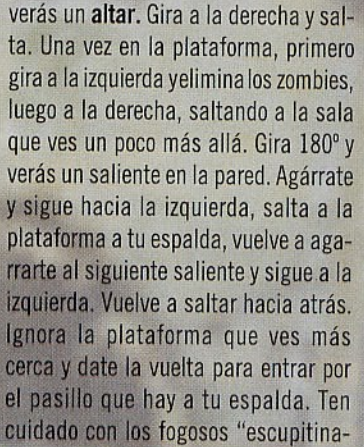




salir a la habitación del principio con dos puertas, sólo que en la parte de arriba, donde antes no llegabas. No intentes abrir la Puerta Ataúd porque todavía no puedes. A la izquierda hay una abertura que lleva a un sitio que está **inundado por lava, con plataformas flotantes que se empiezan a hundir en cuanto las pisas.** Recoge los ítems y vuélvete, porque de momento no puedes seguir por ahí.

Ahora vamos al Templo. Vuelve a la Puerta Ataúd y tírate a la parte de abajo de la habitación. Ve hacia el lago de las plataformas y la cabaña de piel, y entra en ella. Salta la lava y vuelve a ir por la derecha, como la otra vez que estuviste aquí. Cuando salgas fuera, sube la rampa de la derecha hasta que veas una **cornisa de piedra muy estrecha a tu derecha,** en la pared. Sube por ahí y llegarás a un túnel que te da a elegir entre derecha e izquierda. A la izquierda hay una cabaña de piel con algunos cántaros y nada más. **A la derecha hay un camino que lleva a otro túnel, ruta directa al Templo.** Pero antes debes cruzar la cuerda y encontrar un Govi cerca de la puerta de atrás del Templo.

Cruza el puente que lleva hacia el Templo esquivando los ataques de los



Deadwings. Pasa por ese intento de laberinto que ni es laberinto ni nada y verás un **altar.** Gira a la derecha y salta. Una vez en la plataforma, primero gira a la izquierda y elimina los zombies, luego a la derecha, saltando a la sala que ves un poco más allá. Gira 180º y verás un saliente en la pared. Agárrate y sigue hacia la izquierda, salta a la plataforma a tu espalda, vuelve a agarrarte al siguiente saliente y sigue a la izquierda. Vuelve a saltar hacia atrás. Ignora la plataforma que ves más cerca y date la vuelta para entrar por el pasillo que hay a tu espalda. Ten cuidado con los fogosos "escupitina-



jos" de las caras de las paredes y de los pinchos del suelo, y salta hacia la habitación. Verás otras cuantas plataformas de arriesgada disposición, por lo que es mejor que te agarres al saliente y des un salto atrás cuando llegues al final. Cárgate a los enemigos y sigue hasta la habitación recogiendo los ítems que necesites. En esta habitación hay un hueco a la izquierda por el que salen zombies. Te los cargas y vas por el hueco: verás que hay una buena caída. Tírate y acaba con unos cuantos zombies, para luego liarte con el "peazocarne" que ocupa el centro de la sala. Salta por el hueco que deja. Sal del hoyo donde caes y ve al altar. **Ahí tienes otro arma vudú, el Baton.** Verás que **la habitación tiene 5 podiums que se parecen mucho al marcador de energía. Cada uno de ellos puede recoger 100 Cadeaux, lo que te dará un punto más de máxima energía.** Utiliza el botón acción delante de uno de ellos cada vez que tengas 100 Cadeaux o más en tu poder.

Ya tienes el Baton, y debes volver al principio del Templo, pero sin utilizar el oso de Luke. **Si has leído las Cartas de la Profecía, sabrás que el Baton se puede utilizar en los altares,** y además hay uno de ellos en esta misma habitación. Ve al altar y utiliza el Baton en él. Te encontrarás al comienzo del Templo. Ahora te toca ir solito a recoger todo lo que te hayas podido dejar en los Caminos de la Sombras.



PASOS RÁPIDOS

- *Recoger 2 Almas Oscuras, llegar al Nivel de Sombra 2, recoger dos Almas Oscuras más, coger Asson, encontrar el Templo de la Vida y entrar, obtener el Baton, encontrar los Altares de la Vida y utilizar los Cadeaux en ellos.*
- *Total de Almas Oscuras = 5*







Nintendo

NINTENDO 64 - GAME BOY - GAME BOY COLOR




NINTENDO 64 — 14.990


NINTENDO 64 MARIO PAK SOCCER — 25.990

NINTENDO 64 MARIO PAK — 19.900


GAME BOY COLOR — 12.490
PURPLE / CLEAR PURPLE / BERRY RED / TEAL / YELLOW / LIME GREEN


GAME BOY POCKET — 7.990
AMARILLO / AZUL / NEGRO / ROJO / ROSA / TRANSPARENTE / VERDE

C. PAD LOGIC 3 THUNDER PAD — 3.990

MEMORY CARD LOGIC 3 256 KB — 1.490
AMARILLO / AZUL / ROJO

MEMORY EXPANSION PACK — 4.990

VOLANTE MAD CATZ STEERING W. FORCE — 10.990

GAME BOY CAMARA — 7.990

GAME BOY PRINTER — 9.490


MALETIN DELUXE CASE LOGIC 3 GB POCKET — 2.990





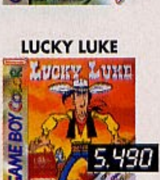

NINTENDO 64		
ALL STAR TENNIS '99 — 9.490	CARMAGEDDON 64 — 8.490	CASTLEVANIA — 11.490
CHAMELEON TWIST — 4.990	COMMAND & CONQUER — 9.490	DARK RIFT — 4.990
DOOM 64 — 3.990	F-1 WORLD GRAND PRIX — 5.990	F-1 WORLD GRAND PRIX II — 9.490
FIFA '99 — 9.490	GOEMON - MYSTICAL NINJA 2 — 11.490	GOLDEN EYE 007 — 5.990
MARIO KART 64 — 5.990	MARIO PARTY — 9.490	MONACO G.P. RACING SIM. 2 — 9.490
NBA COURTSIDE — 5.990	OLYMPIC HOCKEY '98 — 3.990	QUAKE 64 — 3.990
QUAKE II — 9.490	RE-VOLT — 9.490	SHADOWMAN — 10.490
STAR WARS: EP. 1-RACER — 9.490	SUPERMAN — 10.490	THE LEGEND OF ZELDA — 8.990
TONIC TROUBLE — 9.490	V-RALLY '99 EDITION — 7.490	WWF ATTITUDE — 10.490











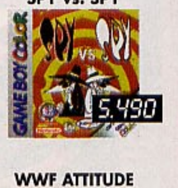
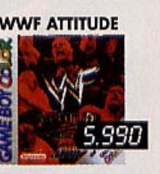


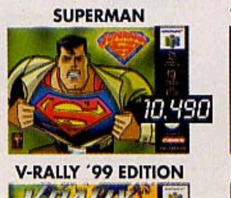




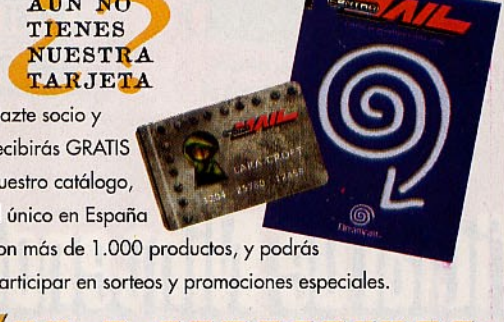







GAME BOY COLOR		
A BUG'S LIFE — 5.990	ALL STAR TENNIS '99 — 5.990	ASTERIX Y OBELIX — 5.490
CARMAGEDDON — 5.990	CHASE HQ — 5.490	CONKER'S POCKET TALES — 5.990
F-1 WORLD GRAND PRIX — 5.990	GOLDEN GOAL — 5.490	INTER. SUPERSTAR SOCCER '99 — 5.890
LUCKY LUKE — 5.490	PRINCE OF PERSIA — 6.490	R-TYPE DX — 5.990
RUGRATS LA PELICULA — 5.990	SPY HUNTER/ MOON PATROL — 4.990	SPY vs. SPY — 5.490
SUPER MARIO BROS. DELUXE — 5.990	THE LEGEND OF ZELDA DX — 5.990	WWF ATTITUDE — 5.990

¿AÚN NO TIENES NUESTRA TARJETA?

Hazte socio y recibirás GRATIS nuestro catálogo, el único en España con más de 1.000 productos, y podrás participar en sorteos y promociones especiales.

Ven a conocernos



A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆ 981 143 111
● Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆ 981 599 288
ÁLAVA
Vitoria C/ Manuel Iradier, 9 ✆ 945 137 824
ALICANTE
Alicante
● • C/ Padre Mariana, 24 ✆ 965 143 998
● • C.C. Gran Vía, L. b-12, Av. Gran Vía s/n ✆ 965 246 951
● Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆ 966 813 100
● Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆ 965 467 959
● Elda Av. J. Martínez González, 16-18b ✆ 965 397 997
ALMERÍA
● Almería Av. de La Estación, 28 ✆ 950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
● • C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆ 971 720 071
● • C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆ 971 405 573
BARCELONA
Barcelona
● • C.C. Glories - Local A-112 Av. Diagonal, 280 ✆ 934 860 064
● • C/ Pau Claris, 97 ✆ 934 126 310
● • C/ Sants, 17 ✆ 932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆ 934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆ 934 656 876
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆ 938 721 094
● Mataró C/ San Cristofor, 13 ✆ 937 960 716
● Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆ 937 136 116
BURGOS
● Burgos C.C. de la Plata. Local 7 ✆ 947 222 717
CÁDIZ
● Jerez C/ Marimanta, 10 ✆ 956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆ 964 340 053
CÓRDOBA
● Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆ 957 498 360
GIRONA
● Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆ 972 224 729
● Figueres C/ Moreria, 10 ✆ 972 675 256
● Palamós C/ Enric Vincke, s/n ✆ 972 601 665
GRANADA
● Granada C/ Recogidas, 39 ✆ 958 266 954
GUIPUZCOA
● San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆ 943 445 660
● Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆ 943 635 293
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆ 974 230 404
JAÉN
● Jaén Pasaje Maza, 7 ✆ 953 258 210
LA RIOJA
● Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆ 941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
● • Pº de Chil, 309 ✆ 928 265 040 NUEVA DIRECCIÓN
● • C.C La Ballena. Local 1.5.2. ✆ 928 418 218
LEÓN
● Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆ 987 429 430
MADRID
Madrid
● • C/ Preciados, 34 ✆ 917 011 480
● • Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆ 915 278 225
● • C.C La Vaguada. Local T-038 ✆ 913 782 222
● • C.C Las Rosas. Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆ 917 758 882
● • C/ Montera, 32 2º ✆ 915 224 979
● Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆ 918 802 692 NUEVA DIRECCIÓN
Alcobendas C.C. Picasso, Loc. 11 ✆ 916 520 387
● Alcorcón C/ Cisneros, 47 ✆ 916 436 220
● Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆ 916 813 538
● Las Rozas C.C. Burgocentro II. Local 25 ✆ 916 374 703
● Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆ 916 171 115
● Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11. Local 5 ✆ 917 990 165
● Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor. Local 53 ✆ 916 562 411
MÁLAGA
● Málaga C/ Almansa, 14 ✆ 952 615 292
● Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆ 952 463 800
MURCIA
● Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆ 968 294 704
NAVARRA
● Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆ 948 271 806
PONTEVEDRA
● Vigo C/ Elduayen, 8 ✆ 986 432 682
SALAMANCA
● Salamanca C/ Toro, 84 ✆ 923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
● Sta. Cruz Tenerife C/ Ramon y Cajal, 62 ✆ 922 293 083
SEGOVIA
● Segovia C.C. Almuzara, 21 Local 4 - C/ Real, s/n ✆ 921 463 462
SEVILLA
Sevilla
● • C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆ 954 675 223
● • C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legion, s/n ✆ 954 915 604
VALENCIA
Valencia
● • C/ Pintor Benedito, 5 ✆ 963 804 237
● • C.C. El Saler local 32, A - C/ El Saler, 16 ✆ 963 339 619
Gandía C.C. Pza. Mayor. Local 9-10. P. Actividades ✆ 962 950 951
VALLADOLID
● Valladolid C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆ 983 221 828
VIZCAYA
● Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆ 944 103 473
● Las Arenas C/ del Club, 1 ✆ 944 649 703
ZARAGOZA
Zaragoza
● • C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 536 156
● • C/ Cádiz, 14 ✆ 976 218 271

pedidos por teléfono
902·17·18·19

pedidos por internet
www.centromail.es

Todos nuestros precios llevan el I.V.A. incluido

● TIENDAS CON SERVICIO DE CAMBIO Y ALQUILER

Todos los trucos del mundo...



NA 71

Guías: •Forsaken •Mission: Impossible



NA 72

Guías: •Forsaken •Mission: Impossible •Cruis'n World



NA 73

Guías: •Forsaken •Mission: Impossible •Turok 2



NA 74

Guías: •Legend of Zelda •Turok 2 •Mission: Impossible •Bomberman Hero

NA 75



Guías: •Legend of Zelda •Mission:Impossible •F-Zero X •Bomberman Hero •Turok 2



NA 76

Guías: •Legend of Zelda •F-Zero X •Turok 2 •V-Rally 99



NA 77

Guías: •Legend of Zelda •Turok 2 •V-Rally •Body Harvest •50 trucos de Zelda



NA 78

Guías: •Castlevania 64 •Legend of Zelda DX •50 trucos de Zelda N64 •Body Harvest



NA 79

Guías: •Turok 2 •Legend of Zelda DX •Body Harvest •Beetle Adv. •Castlevania 64



NA 80

Guías: •Mario Party •Body Harvest •Legend of Zelda DX •Castlevania 64



NA 81

Guías: •STAR WARS Racer •Castlevania 64 •Mario Bros. DX •Micromachines 64



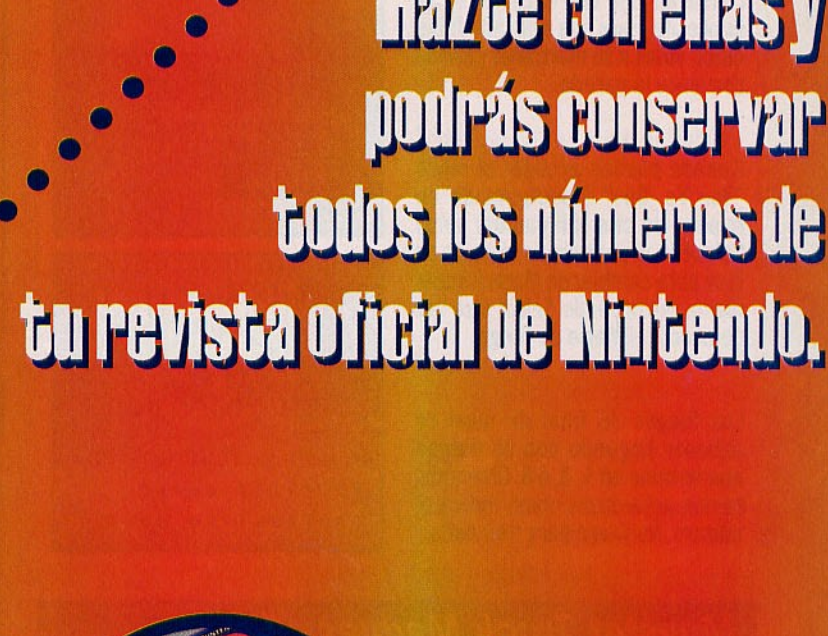
NA 82

Guías: •STAR WARS Episode 1 Racer •QUAKE II •Conker's Pocket Tales •Castlevania 64

La revista oficial de Nintendo te da más Acción.

¡¡¡Están aquí!!!

Te presentamos las nuevas tapas de Nintendo Acción. Hazte con ellas y podrás conservar todos los números de tu revista oficial de Nintendo.



Por sólo 950 PTA



¡Nuevo sistema más práctico!

Si quieres alguno de estos números, puedes solicitarlo por correo enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista o por teléfono, llamando a los números 902 12 03 41 ó 902 12 03 42.

Trucos en clave Nintendo

NINTENDO 64 · GAME BOY COLOR

■ Todos los trucos funcionan ■ Son los últimos disponibles ■ trucos.nintendoaccion@hobbypress.es

Super Mario Bros. Deluxe *GBC*

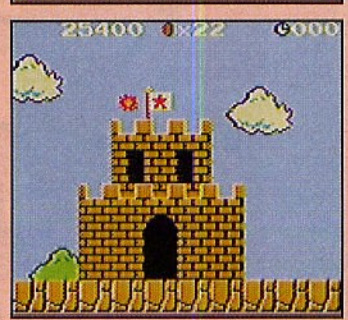
Jimmy ha vuelto de vacaciones. Hace dos meses lo mandamos a freír espárragos, y ha venido, el tío, con dos toneladas y media de espárragos fritos. Y encima se lo ha pasado bien. Jimmy: sí, pero no friendo espárragos, es que me dejaron una GBC y el Mariolo y...

Vidas Extra
Antes de comenzar una partida vete a **"Fortune Teller"**, dentro de **"Toy Box"**. Descubre cartas hasta conseguir una con el careto de la princesita, para que sean añadidas **cinco vidas a tu marcador** cuando comience la partida.

Cambio de Mario en "You Vs. Boo"
Cuando puedas acceder al modo "You Vs. Boo" (consiguiendo un **mínimo de cien mil puntos)** pulsa **Select** en la pantalla de elección de fase para cambiar de Mario a Super Mario. Presionando Select otra vez obtendrás el **Mario de fuego.**

Fuegos artificiales
Los fuegos de final de nivel se obtienen **llegando con un tiempo que termine en 1, 3, ó 6.** Obtendrás tantos petardazos como indica el número. No sirven para freír nada.



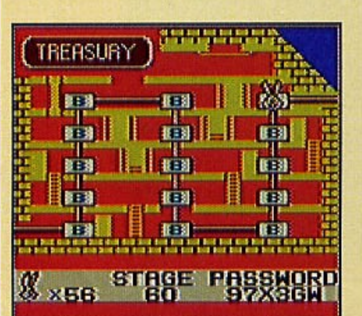




Bugs Bunny Crazy Castle 3 *GBC*

Y para seguir la vena destrozante, vamos a destrozar el récord mundial de passwords consecutivos para un juego de Bugs Bunny. Lo tenía Jimmy, cuando en la frontera dijo seis veces "pasooo, que me hago pis". **Jimmy:** "Dios mío, ha destrozado mi récord". **Nintendo acción:** "Mil perdones".

- **Nivel 4:** SXBX47
- **Nivel 5:** XCB84R
- **Nivel 6:** CTB84R
- **Nivel 7:** CSB8G7
- **Nivel 8:** TXB24H
- **Nivel 9:** 1SB849
- **Nivel 10:** LCB8GW
- **Nivel 11:** 5TBV4R
- **Nivel 12:** 0LB84W
- **Nivel 14:** 81BV47
- **Nivel 15:** 45B2G7
- **Nivel 16:** GLBVG7
- **Nivel 17:** QLBVGW
- **Nivel 18:** ?5BVGW
- **Nivel 19:** MDBX4K
- **Nivel 20:** 30B84K
- **Nivel 21:** NOB8BB
- **Nivel 24:** HGB24V
- **Nivel 25:** 7MBXGZ
- **Nivel 26:** W3B8G6
- **Nivel 27:** JNBX4K
- **Nivel 28:** 92B249
- **Nivel 60:** 97X3GW





F-ZERO X *N64*

Si hubiera frito los espárragos a esta velocidad, extinguidos...

Cambiar el color de las naves: Para poder elegir los colores más horteras y dañinos a la vista (que sabemos que es lo que te gusta), sólo tienes que **pulsar R en la pantalla de personalización del coche.**

Rotar naves y circuitos: Si lo que realmente te pierde es admirar el perfil izquierdo de tu maravillosa nave, puedes **rotarla usando los cuatro botones C** en la misma pantalla de antes. También puedes admirar de la misma forma los circuitos desde diferentes ángulos.

El trucazo del mundo: Pues eso, que haciendo **L, Z, R, C-Arriba, C-Abajo, C-Izquierda, C-Derecha, Start,** sacarás todos los circuitos, competiciones y naves que este veterano juego encierra. Recuerda que cuando lo hagas correctamente sonará el típico ruidillo y la pantalla se llenará de ondas.





Monster Truck Madness 64 *N64*

Boto, boto mi peloto... Jimmy, deja el melón y lee unos trucos.

Cambiar las texturas: Habíamos visto programadores graciosos, serios, formales... Pero nunca nos habíamos encontrado con uno tan ególatra como este Jim. Introduce como código **JMPNG**, y todas las texturas del juego serán sustituidas por el careto de Jim. No Jimmy, Jim.



Ruidillos extraños: Si durante la carrera te dedicas a **presionar la cruceta en varias direcciones,** oirás gritos y bocinazos a tuttiplen.

Desproporción total: Para cambiar vuestras enromes ruedas por unas de triciclo, basta introducir como código **YRDR**.



Pilotwings 64 N64

Como vemos que acabas de adquirir un flamante Pilot de **Players Choice,** nada mejor que estos trucos para que descubras los secretos que el simulador de Paradigm esconde entre las roms.

Repostar: Para repostar con el girocóptero o jet pack en **Little States,** puedes volar por la **carretera noroeste desde Cabo Cañaveral.** Verás una estación de gasolina a la izquierda, junto a una señal con el logo de Paradigm. Vuela bajo y despacio alrededor de la estación hasta que oigas un ruído como de un avión despegando. También **consigues fuel en la pequeña ciudad cerca de la planta nuclear.** Vuela bajo el tejado de la gasolinera y llenarás tu tanque.

Hombrepájaro: Para saltar directamente al **stage de Birdman,** vuela bajo el puente en el primer nivel y **recoge la estrella.**

Wario en el monte Rushmore: En el lanzamiento del cañón humano, elige el nivel del **Monte Rushmore** y **dispara al careto de Mario.** Ya verás quién aparece en su lugar.

Aterrizar con el paracaídas: Para sacar una buena puntuación cuando te lances con el paracaídas, trata de **colocarte en el centro de la diana y,cuando estés a seis metros del impacto, abre el paraca.** Recibirás una felicitación y un montón de puntos.

Jumble hopper: Te puedes pasar la tercera misión con el Jumble Hopper casi por la cara. Pega un buen salto entre el edificio donde empiezas y el que hay justo enfrente. Allí verás una **pequeña puerta abierta.** Entra, te habrás colado en las **oficinas de Nintendo Japón.** Alcanza el otro lado del edificio y te transportarás al siguiente nivel.

De Miami a Seattle: En la zona de **Florida,** busca un **hangar enorme,** con una puerta abierta, y métete dentro. Para, da la vuelta y regresa sobre tus pasos. Cuando salgas, ya no estarás en Miami sino en Seattle. Jimmy: "y yo pasando las vacaciones en Mataespárragos City..."









Iggy´s Reckin Balls N64

Ya sabéis que para **acceder a la pantalla de passwords debéis presionar R + Z** en la pantalla del título. Lo cual no quiere decir, Jimmy, que haya que amarrar ninguna maceta, ni remar hacia las setas. Jimmy: "Mil perdones".

Microballs: Los corredores se convierten en boliches.

Swopshop: Generación aleatoria del careto de los personajes.

Jumparound: Selecciona nivel pausando el juego.

2Times: Dobla la duración del turbo.



OFF ROAD Challenge N64

Y como la cosa va de destrozar y deteriorar, allá van unos trucos para que planches lo que quieras y hagas el hotentote desmelenado con tu 4X4. Deja ya el melón, Jimmy.

Jimmy: "Dios mío, me has planchado el melón".
Hotentote Desmelenado: "Mil perdones".

Correr en "El Cajón": En la pantalla de **selección de circuito pulsa a la vez los botones L, R, y Arriba** en la cruceta. Oirás el sonidillo de una taladradora (objeto de primera necesidad para el pueblo hotentote). **Mantén pulsado ahora Z mientras seleccionas "El Paso".**

Correr en "Flagstaff": En lamisma pantalla, haz ahora **L+izquierda en la cruceta.** De nuevo el sonidillo de taladradora, y a seleccionar **"Mojave" mientras tienes presionado Z.**

Correr en "Guadalupe": Presiona esta vez **R + Abajo** en la cruceta. Sonidillo, y **elige "Las Vegas"** mientras tengas presionado Z.

Monster Trucks: Tan sólo tienes que presionar los **botones C** en la pantalla de selección de vehículo. Éstas son las correspondencias:

- **C-Abajo: Punisher**
- **C-Arriba: 4X4 Monster**
- **C-Derecha: The Crusher**
- **C-Izquierda: Thunderbolt**

Si quieres recuperar los vehículos originales vuelve a pulsar el correspondiente botón C.





Rampage World Tour N64

Cuando le dijiste a tu hermanita que había vuelto a bajar la vecina pidiendo que bajaseis el volumen de la banda sonora de los Teletubbies y respondió: "Imposible, me la comí ayer", seguro que te quedaste algo sorprendido. Fue como cuando tu padre y tu madre discutían si tiraban abajo o no el edificio de enfrente para poder ver el amanecer en el día de su aniversario. No te enteras de nada Jimmy; toda tu familia está flipando con Rampage. Prueba a enseñarles estos trucos y quizá te dejen jugar.

Cambia el color de los personajes: Presiona **Arriba o Abajo** cuando elijas tu abominación preferida.

Cabalgar sobre tanques y aviones: Puedes **subirte a dar una vuelta en tanquesaltandosobre él.** Tú diriges su dirección, pero no sus disparos. También puedes probar con los aviones que vuelen bajo.

Jugar como V.E.R.N.(Violent Enraged Radioactive Nemesis): Cuando veas un laboratorio de la firma Scum Lab, destrúyelo y cómete los barriles que rezuman líquido verde. **V.E.R.N. puede volar, vomitar fuego,** y pega unos lechugazos de verdulera.

Selección de nivel: Cuando aparezca la pantalla con el nombre de la ciudad para arrasar, presiona a la vez **L y los cuatro botones C. Sin soltar, pulsa Arriba o Abajo** para elegir el nivel. Ya lo sabes Jimmy. Ahora, a disfrutarlo...







Nintendo Acción nº 84 a la venta el 15 de Octubre



LA REVISTA OFICIAL
PARA LOS USUARIOS DE NINTENDO TE OFRECE
DOS DIFERENTES
OFERTAS DE SUSCRIPCIÓN.
1
1.- POR SÓLO 6.000 PESETAS RECIBIRÁS EN CASA LOS 12 NÚMEROS DE NINTENDO ACCIÓN Y UN MANDO DE COLORES PARA TU NINTENDO 64 QUE EN LAS TIENDAS CUESTA 6.000 PESETAS.
2
2.- SI YA TIENES TUS MANDOS APROVÉCHATE DEL 25% DE DESCUENTO (4.740 -25%=3.555 PESETAS). RECIBIRÁS 12 NÚMEROS Y PAGARÁS SÓLO 9.
ENVÍANOS TU SOLICITUD DE SUSCRIPCIÓN POR CORREO (LA TARJETA DE LA DERECHA NO NECESITA SELLO) O LLÁMANOS DE 9H A 14,30H. O DE 16H A 18,30H A LOS TELÉFONOS (91) 654 84 19 ó 654 72 18. SI TE ES MÁS CÓMODO TAMBIÉN PUEDES ENVIARNOS EL CUPÓN POR FAX AL NÚMERO (91) 654 58 72 O POR CORREO ELÉCTRONICO EN LA DIRECCIÓN
E-MAIL: suscripcion@hobbypress.es
PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO
Nintendo® Acción